MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES

Nº 16 500 ptas.

PlayStation Power

La autoridad en los juegos de PlayStation

LAS NOVEDADES DE ESTE INVIERNO ¡DESCÚBRELAS!

ANÁLISIS

FINAL FANTASY VIII

Toda la historia de la MAYOR secuela de todos los tiempos

REPORTAJE

Sexo, mentiras y juegos de vídeo

¡TRUCOS!

- Gran turismo: ¡Todos los circuitos!
- Gex 3D: ¡Los últimos niveles!
- ¡Más de 100 trucos y secretos!





No será que te da miedo

Orense, 34-9ª
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835

A que esperas.....



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98™

PVP RECOMENDADO 9.490 PTAS
EL JUEGO INCLUYE CD DEMO DE METRAL GEAR SOLID



30 Septiembre 1998 Nº 16

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Redactora:
Rosana Rivero



Técnico:
Arnau Marin



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Daniel Turienzo, Josué Juárez, Carles Sierra, A. Font, Roser Colet y Nacho Hernández.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44. Fax: (93) 280 39 74

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Madrid: Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 Esc. A Entlo. 2ª 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66. Fax: (93) 212 62 55
Publicidad Consumo: Alba Fernández
Monestir, 23, 08034 Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 5.100 ptas. España; 6.995 ptas. Europa y 10.150 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
Monestir, 23 – 08034 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.A. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23. 08034 – Barcelona
Tel: (93) 280 43 44.
Fax: (93) 280 39 74

28

FINAL FANTASY VIII



¡RECRÉATE CON LAS IMÁGENES DE LA MAYOR SECUELA DE TODOS LOS TIEMPOS!

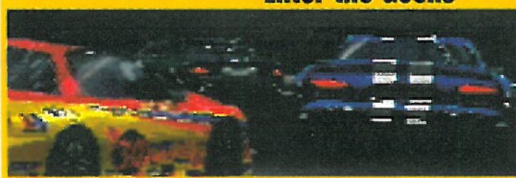
¡Trucos!

Las guías más grandes y los mejores trucos
TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO



Gran Turismo

Gex: Enter the Gecko



Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.



ISS Pro '98 74

Batman & Robin 66



Moto Racer 2 83



Intro

Noticias y novedades del mundo PlayStation

Próximamente

La reciente feria de la E3 '98 (Atlanta) exhibió una extraordinaria cosecha de títulos PlayStation. ¡Y hemos jugado con todos! ¡Síguenos!



▲ ¿El mejor juego PlayStation que se ha hecho jamás? Es demasiado pronto para juzgarlo, pero desde luego la primera impresión es la mejor que hemos tenido. Y hemos visto poco. Todos sabremos cuál es el veredicto dentro de unos pocos meses.

● Los mejores juegos para este invierno

Metal Gear Solid

● De: **Konami** ● Completo: **75%**

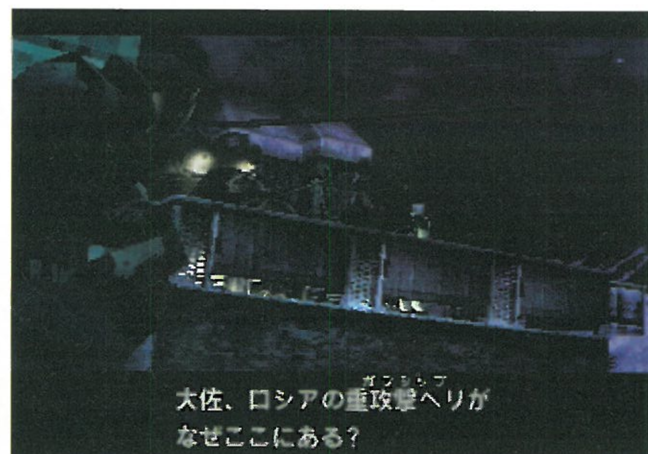
Ha sido descrito como el juego que redefine el género de acción-aventura y, después de haberlo estado probando largo y tendido, ¡vaya si estamos de acuerdo! Sin lugar a dudas, éste fue el juego por excelencia de la pasada exposición E3. El título más innovador, de tecnología más avanzada y más imaginativo que se ha visto en años. ¡Y sólo hemos jugado con un 50% de él!

Para los detalles de fondo, argumento y personajes, ver nuestro análisis completo en *PSP* n.º 12. Brevemente, sin embargo, para los no iniciados, *Metal Gear Solid* es un *thriller* de acción-espionaje con un gran énfasis en la habilidad para el sigilo. Tus misiones militares giran en torno a una serie de operaciones secretas que, con la ayuda de armas de alta tecnología, equipos de comunicaciones y accesorios de espionaje descaradamente extraños, te sitúan justo en medio de una trama con ingredientes tales como la amistad, la traición y (lo creeremos cuando lo veamos) el romance. Pero esto no son más que fruslerías comparado con la experiencia de jugar con esta joya.



◀ ¿Cómo? ¿Una granada que se burla? Hombre, sin duda eso será poco más que un tanto molesto.

Space no nos permite ofrecer un recorrido descriptivo por la demo, así que tendrás que conformarte con la siguiente selección (totalmente aleatoria) de detalles del juego. Empezarás con un paquete de cigarrillos que, más tarde, te sirve para detectar dispositivos de seguridad de rayos láser, pero tu salud disminuye en cada calada (ya sabes, las autoridades Sanitarias advierten...). Puedes cambiar a la perspectiva en primera persona en cualquier momento. La caja de cartón que aparece en algunas imágenes sirve para esconderse dentro: una vez en su interior, puedes cambiar a primera persona y mirar a través de la abertura que le sirve de asa e incluso puedes moverte en ella (sólo tienes que procurar que los guardas no la vean moverse). Los prismáticos de visión nocturna hacen que los rifles de francotirador con teleobjetivos incorporados que salen en *GoldenEye* parezcan cacharros de lo más primitivos. El mapa que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla muestra el campo de visión de los vigilantes (triángulos verdes), de forma que puedes saber exactamente cuándo te van a ver. Sé interceptado por un reflector o deja huellas de pisadas en la nieve demasiado cerca de un guarda y estás acabado. Puedes arrastrarte debajo de las torres, pero vigila con las ratas... ¡Dichosas restricciones de espacio! Bueno, rápidamente, ¿sabes el principio de *True Lies*, cuando Arnie se infiltraba en el castillo? Pues *MGS* es lo mismo pero ¡cien mil veces mejor!



▲ El enlace perfecto entre las escenas de vídeo y el juego propiamente dicho (una delicada panorámica de la cámara antes de tomar el control de la acción) hacen de *MGS* el juego más «peliculesco» que existe.



▲ Cuando los guardas te oyen o te ven, aparece un signo de admiración de color rojo y, entonces, empiezan a perseguirte.



● Qué clase de monstruo nos deparará?

Tomb Raider 3

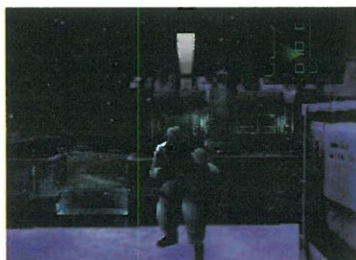
● De: **Eidos** ● Completo: **80%**

Cansado de Lara, ya? ¿Un poco? ¿Mucho? Ya no despierta tanta emoción como el año pasado, ¿a qué no? Así que, dado el hecho de que estamos todos sufriendo de exceso de Lara en varios sentidos, la tercera secuela de *Tomb Raider* va a tener que aportar algo más que nuevo y fresco para volver a despertar nuestros instintos.

Las notas de prensa ofrecen mucho, en papel, pero si lees un poco más atentamente, en esta fase tan temprana, las mejoras que se están realizando son básicamente cosméticas. Presenta gráficos de alta resolución y un nuevo sistema de paisajes que ofrece gran detalle, más nuevos efectos de transparencia, reflejos, sombras y agua. No está nada mal. Pero mucho más alentadora suena la promesa de que dispondrá de una nueva estructura de juego que te permitirá explorar los niveles en el orden que más te apetezca, además de incluir un montón de nuevos movimientos y, lo mejor de todo, Pad analógico (por fin). ¿Bastante? Bueno, ya veremos.



▲A nadie le sorprenderá saber que las zetas que salen flotando de su cabeza indican que está dormido. Por eso no aparece en su mapa (no tiene campo de visión). Lárgate a hurtadillas o cárgatelo, tú eliges.



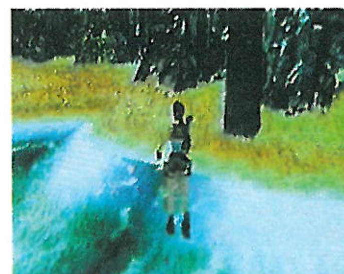
▲Te han pillado. Sin un arma, sólo te quedan dos opciones. Salir por patas o atizarle al tipo con algo. Todo depende de los otros guardas.



▲ El flash verde del mapa indica el campo de visión del enemigo.



◀ El gráfico que aparece en la parte superior derecha de la pantalla quiere decir que te han pillado. Si empieza a avanzar la cuenta atrás, mal, estás en un aprieto. Si corres y se para en rojo y en 99, continúa corriendo. Más adelante, cambiará a ámbar indicando que estás fuera del campo de visión y finalmente volverá al mapa de pantalla indicando que te has librado ¡por los pelos! Es más intuitivo de lo que puede parecer en un principio.



▲Con un sistema de paisajes completamente nuevo y efectos de transparencia cambian mucho las cosas.





▲ Quién sabe si el público tendrá bastante de la Indiana Jones femenina esta vez.



▲ Éste tendrá que ser uno de los juegos más grandes de 1998. Más noticias, muy pronto.



Intro

Noticias y novedades del mundo PlayStation

Próximamente

● Mulder y Scully en cinco CD

Expediente X

● De: **Fox Interactive**
● Completo: **95%**



Que *Expediente X* siga teniendo tanto éxito sí que es un verdadero misterio. Aunque mayor es la incógnita sobre por qué ha tardado tanto en aparecer un juego de *Expediente X*. Bueno, no importa, ya casi lo tenemos aquí.

Haciendo gala de un guión escrito por el creador de la serie, Chris Carter, el juego incluye todos los personajes favoritos del espectáculo: Fox Mulder, Dana Scully, El Pistolero Solitario y el misterioso Fumador, todos hacen acto de presencia en esta aventura. Lo que no está muy claro es cómo va a funcionar el juego, pero es básicamente un título de apuntar y hacer clic que ofrece más de cuatro horas de secuencias de vídeo originales que ponen al jugador en antecedentes acerca del argumento y le permiten analizar las múltiples pistas y localizaciones con minucioso detalle.

Según dicen, el nuevo sistema de VirtualCinema que se utiliza en el juego es revolucionario —además de un tanto pesado—, pero, aunque sospechamos, un poco cínicos nosotros, que el juego no va a quitar precisamente el hipo, tenemos que admitirlo: para los fans de *Expediente X* podría ser una verdadera pasada.



● Más terrorífico que las brujas de Salem's Lot

Silent Hill

● De: **Konami** ● Completo: **99%**

Resident Evil 2 se ha consolidado como el mejor juego de terror de todos los tiempos, pero *Silent Hill* de Konami no sólo pinta decididamente espeluznante, sino que además parece perfilarse como algo increíblemente bueno.

Puede presumir de contar con algunos de los mejores gráficos cinematográficos que se hayan visto nunca en PlayStation —sí, bueno, son palabras de Konami, pero nosotros hemos visto el juego y parece que tienen razón— el juego te introduce en la ciudad de Silent Hill, justo estonces tienes un accidente de tráfico. Cuando te despiertas, descubres que tu hija, y la mayoría de los habitantes de la ciudad, se han esfumado.

Gran parte del esfuerzo se ha dedicado a los efectos de luz. No sólo las localizaciones están bellamente iluminadas, sino que, además, algunas secciones entrañan el tener que buscar en áreas negras como la boca de un lobo con una linterna, reconocer objetos en plena oscuridad o vérselas con horribles enemigos que aparecen de repente al entrar en el campo de luz de un foco, justo en tus narices.

Si todo va bien, *Silent Hill* debería resultar una experiencia decididamente terrorífica.



▲Si todo el mundo tuviera tan buen aspecto después de un accidente... Por lo que dicen, *Silent Hill* tiene unos gráficos realmente sorprendentes.

● Más viajecitos a las pistas de esquí

Cool Boarders 3

● De: **Sony** ● Completo: **80%**





▲Toda suerte de nuevas acrobacias y giros imposibles están a tu disposición.

Para muchos de nosotros, *Cool boarders* no supuso ¿cómo decirlo?, nada del otro mundo. Pero Sony prestó la antención necesaria y la secuela resultó ser tremenda. Y siguiendo muy de cerca el éxito de *Cool Boarders 2*, han vuelto hacer lo mismo otra vez, sólo que aún mejor. Y a juzgar por lo que hemos podido ver hasta ahora, *Cool Boarders 3* podría acabar siendo *el* juego de carreras de *snowboarding* definitivo, incluso ante la fuerte competencia que supone el próximo *1080 Snowboarding*.

Esta vez se le ha dado un buen repaso al motor de gráficos. Todavía está por confirmar, pero las pistas de descenso súper deslizantes indican que los paisajes increíblemente detallados corren en alta resolución.

Más impresionantes aún son las 36 pistas diferentes, en cada una de las cuales puedes tomar parte en seis tipos de evento distintos, incluyendo descenso, slalom, media manga...



▲Esto podría perfectamente estar sacado de una peli de Bond. Parece relajante.



También hay 20 corredores, un montón de tablas entre las que escoger, una opción enlace y la posibilidad de empujar a los contrincantes fuera de sus tablas.

● Lucha por tu derecho a divertirte

KO Kings

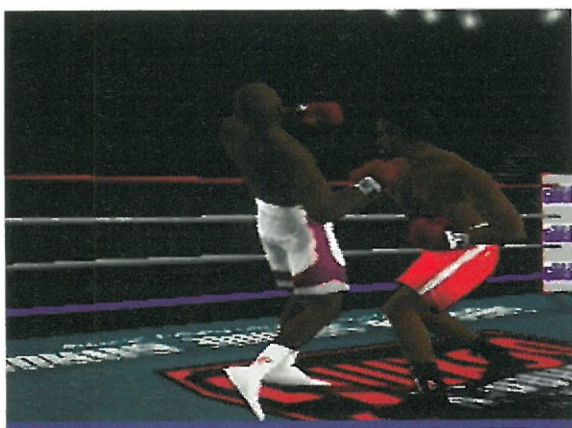
● De: **Electronic Arts**
● Completo: **90%**



Knockout Kings, por citar el nombre completo, es un intento más de dar vida al mundo del boxeo en un videojuego. Todos los anteriores fracasaron en el camino, así que ¿qué tiene este juego para que debamos recomendarlo?

Bueno, para empezar, ofrece 38 luchadores, incluyendo boxeadores tan importantes como Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard, Lennox Lewis, Marvin Hagler, Leon Spinks... la lista es interminable.

Así pues, EA espera que una combinación de capturas de movimiento de gran calidad, cientos de movimientos disponibles (no por luchador, claro), y movimientos específicos para cada personaje (como el gancho de izquierda de Óscar de la Hoya) le aportarán al juego toda la salsa que necesita para triunfar.



● Regresa «el súper peluche»

Crash Bandicoot 3

● De: **Sony** ● Completo: **70%**

Mientras Spyro trata de convertirse en el *Mario 64* de la PlayStation, *Crash Bandicoot* está a punto de ofrecerte una tercera ración de su aclamado éxito de acción plataformas.

Crash 3 no supone, estilísticamente hablando, un gran cambio respecto a los anteriores, pero el motor de juego ha sido reescrito por completo para conseguir que éste sea el capítulo más adictivo de la serie.

Una vez más, el Dr. Neo Cortex es el enemigo, pero en esta ocasión Crash cuenta con una mucho mayor posibilidad de elegir los caminos a tomar en su aventura. También dispone de cierto número de artilugios que le ayudarán a abrirse paso entre los súper variados mundos del juego. Además también tendrás que acostumbrarte a nuevos movimientos, tales como dobles saltos, panzazos y un ataque giratorio graduado, es decir, que podrás realizar giros más o menos bestias dependiendo de lo duros que sean los enemigos a los que te enfrentes.

Y finalmente, también tendrás la oportunidad de conocer a Coco, la hermana de Crash, que aparece como un personaje jugable más del juego.



▲ Crash lleva un suculento lanzacohetes. ¡Menuda potencia de ataque!







▲ Aunque se han actualizado los *puzzles* y la jugabilidad, el humor es tan negro como de costumbre.

▲ Con esto la palabra «riesgo» adquiere un significado completamente nuevo, ¿eh? Y eso que hay en primer plano es un dragón. Es un plataformas con mucha sensibilidad cultural, amigos.



▲ ¡Eso es una rana con gafas de sol! Qué raro. Pero... ¿se cargará nuestro marsupial a este anfibio antes de que éste llegue al castillo?





▲ Los niveles son tan desquiciantes como siempre. Esto parece ser un tenebroso bosque embrujado.

Próximamente

● ¡Don de lenguas!

Tomorrow Never Dies

● De:**MGM** ● Completo: **70%**

Casi se puede oír el famoso tema musical con su atrevida sección de trompeta y el estallido de timbales. Bond, James Bond. Contrariamente a lo que cabía esperar a raíz de las primeras impresiones, el juego no se basa por completo en la película o en *GoldenEye* de Nintendo64.



▲ **Agitar no mover, que no es lo mismo hombre. Estos espías de hoy en día...**

MGM y Black Ops han mostrado mucho interés en destacar que *Tomorrow Never Dies* incluirá todos los elementos que contribuyen a la leyenda de James Bond. Así que puedes esperar la presencia de coches veloces, artilugios y un montón de mujeres semidesnudas. Bueno, vale, no, no sale ninguna mujer semidesnuda.

El juego funciona predominantemente desde una perspectiva en tercera persona, pero incluye acción con visión de francotirador.

▶ **Cabría esperar que llevara puesto algo más práctico que un *smokin*.**







▲ **Pistolas, artilugios varios, coches veloces, espionaje... éstas son sólo algunas de nuestras cosas preferidas. Los regalitos con un lazo están bien, sobre todo si incluyen un temporizador. Con algunos cables.**

● Bruce Willis con una camiseta naranja

Fifth Element



● De: **Sony** ● Completo: **90%**.

Adaptación bastante libre de la película del mismo nombre (Aquí se llamó *El quinto elemento, Fifth Element* es una combinación entre un juego de aventura en 3-D y un *shoot 'em up* y *beat 'em up* a la vez.

Tienes dos personajes entre los que escoger y presenta unos cuantos buenos gráficos pero, hasta ahora, los controles han resultado ser un poco malillos.

Los *puzzles* recuerdan bastante a *Fade To Black*, aunque no tan complicados, y la animación de las soluciones es bastante guai.

▲ **¡Lucha, chica, lucha! Además de utilizar armas, también puedes enfrentarte a tus enemigos cuerpo a cuerpo.**





▲ **El personaje de Milla anda metido en unos ambientes nada agradables. Los protagonistas principales se parecen mucho a sus homólogos reales y visten unos modelos «divinos» de Jean-Paul Gaultier.**

● Todo el mundo hablaba de kung fu

Jackie Chan



● De: **Midway** ● Completo: **60%**

Ya puedes preguntarle a quien quieras, después de Bruce Lee, cualquiera te nombrará al otro único realmente famoso maestro de las artes marciales: Jackie Chan.

Ha habido antes otro juego que apareció en un formato ya olvidado desde hace tiempo, pero ahora Midway ha decidido brindar homenaje al hombre que trajo el humor a las patadas y los tajos de karate en 32 bits. En vez de optar por un juego de combate basado en un solo escenario, Midway se ha decidido por un acontecimiento de «libre albedrío» en el que las luchas se suceden a medida que te las vas encontrando. Más que responder a un estilo de gráficos súper realistas, el señor Chan parece un personaje de dibujos animados.

Hasta ahora, todavía no se ha confirmado si se recrearán escenas de algunas de sus famosas películas o si el argumento del juego tomará unos derroteros completamente nuevos, lo que lo convertiría en un título algo más interactivo.

Sea como sea, las cosas por ahora pintan bastante bien.



▲ **Te vas a casa en una ambulancia en plan calesa oriental. ¡Buena suerte!**





▲ **Violencia y sonrisas en *Jackie Chan's Stuntmaster*.**





Próximamente

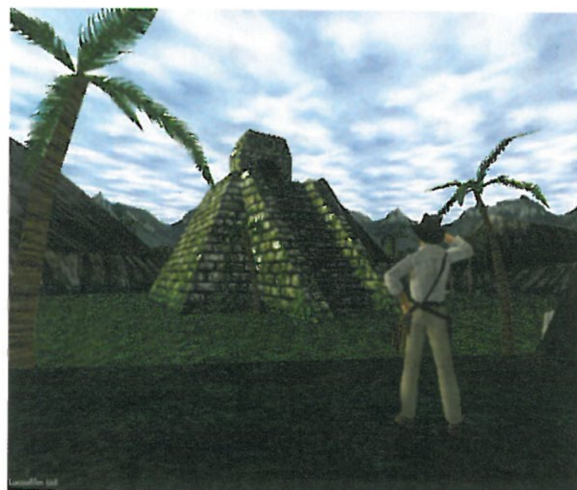
Saca el látigo, Jones ha vuelto

Indiana Jones

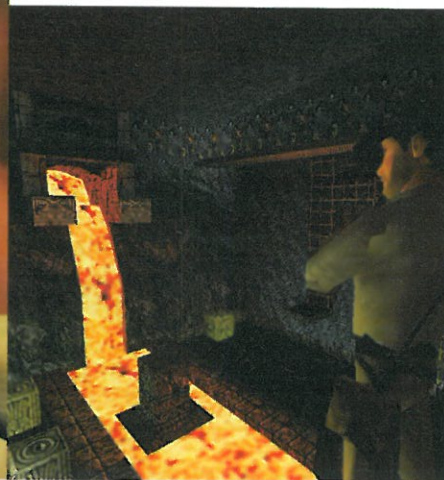
De: **LucasArts** Completo: **55%**

Después de un par de imitaciones en la distorsionada forma de Lara Croft en *Tomb Raider*, ya es hora de que vuelva el único, el verdadero, el incomparable aventurero: Indiana Jones.

En *Indiana Jones and the Infernal Machine* se ha acabado recientemente la Segunda Guerra Mundial y los rusos andan detrás de «algo». Los americanos también quieren ese «algo» y, gracias a un impresionante motor de juego, podrán enviar al mismísimo Jones en su busca.



¡Eh joven! ¿Qué pasa? A tu edad, es decir, o sea... a tu edad... bueno eso.







¿Agitar, no mover?

Syphon Filter

Completo: **40%**

Esto es un misterio. Fuertemente influenciado por juegos como *Tomb Raider* y *GoldenEye* de Nintendo64, *Syphon Filter* adopta el talante encorbatado de James Bond para aplicarlo a un personaje que responde al nombre de Gabriel Logan.

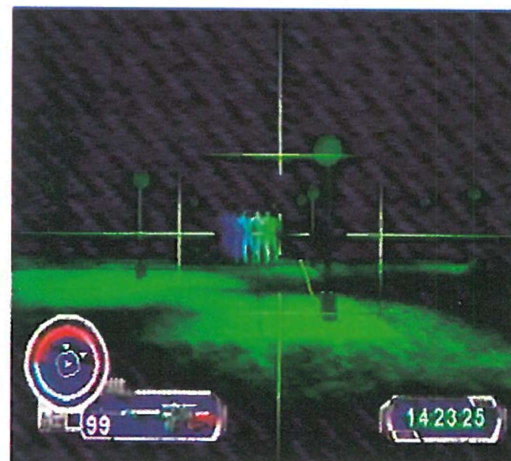
Los mejores aspectos del juego incluyen siete enormes mundos, dos personajes jugables diferentes, un montón de movimientos y armas y, una opción muy agradable y cada vez más popular, el *zoom* en el modo Francotirador.



▲ **Si las misiones resultan ser algo decentes, esto puede estar pero que muy bien.**



▲ **Es fácil esconderse tras los objetos y cargarse a los soldados enemigos.**

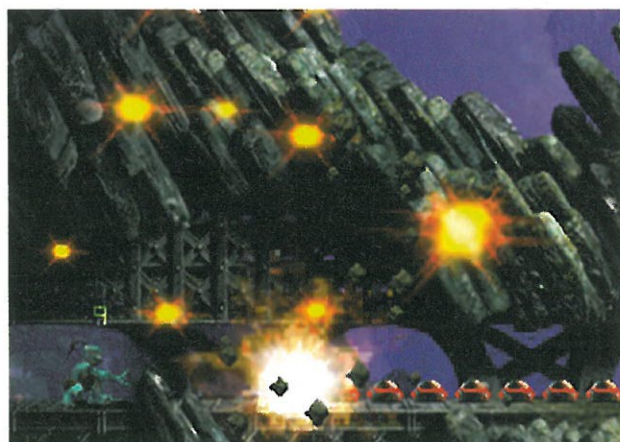


Todavía está volviendo a casa

Abe's Exoddus



● De: **New Software Center** ● Completo: **50%**



▲ Si alguna vez tuvieras la suerte de jugar con *Flashback* largo y tendido, descubrirías: *a)* lo genial que era, y *b)* la importante influencia que significó para el primero de los juegos *Abe*. Posteriores secuelas de la serie prometen ser completamente diferentes.

Tenemos nuevas noticias sobre *Abe's Exoddus*. Sin embargo, esta vez, además hemos conseguido jugar.

Para empezar, no deberías esperar grandes cambios... esto es, como todos sabemos por ahora, Abe 1.5. No es exactamente una verdadera secuela del primer juego, sino más bien un recurso provisional hasta que llegue un segundo y completamente distinto juego de *Abe*.

Entre las diferencias se incluyen (por supuesto) niveles nuevos, bastante más interacción con los Mudokons (ahora hacen algo más que decir «Okay»), un argumento que retoma a la perfección la historia por donde la dejó el último juego y montones de nuevos poderes de posesión mental.

El éxito del primer juego indica que es prácticamente seguro que esta nueva versión guste y, hasta que veamos el próximo juego Abe de la serie —para el que todavía no se ha confirmado una fecha de lanzamiento definitiva— esta actualización cumplirá perfectamente con su cometido.







▲ El gas de la risa hace... ¿Qué? ¿Mud? (¿lodo?) ¿Muppets? (¿teleñecos?) ¿Mutes? (¿Mudos?)... Vete a saber...

Motores en marcha

Driver





● De: **Reflections** ● Completo: **35%**

Uno de los juegos más esperados en nuestra redacción de *PlayStation Power* es *Driver*, que llega con al apasionante son del rugir del motor.

Creado por Reflections (conocidos por *Destruction Derby 1* y *2*), el juego es una lección del puro espíritu escapista de los setenta, ya que te brinda la oportunidad de conducir a través de cuatro ciudades americanas (Miami, New York, San Francisco y Los Angeles) al volante de los maravillosos cacharros que se podían conseguir en esa época.

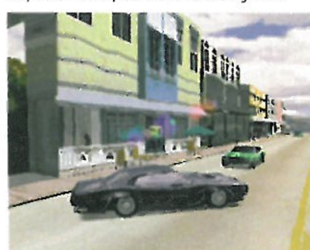
Probablemente la mejor parte de la experiencia es que tienes que conducir por dichas ciudades haciéndote cargo de una serie de misiones e involucrándote en persecuciones de coches que harían palidecer a los mismísimos Starsky y Hutch.

Cada una de las ciudades contiene más de 80 kilómetros de carretera y, dado que el juego te permite una libertad total a la hora de decidir hacia dónde quieres conducir, ya ha sido comparado con *GTA*, aunque, para ser del todo honestos, *Driver* nos parece muchísimo más que *GTA*. Permanece pegado a nuestra sintonía, amigo.



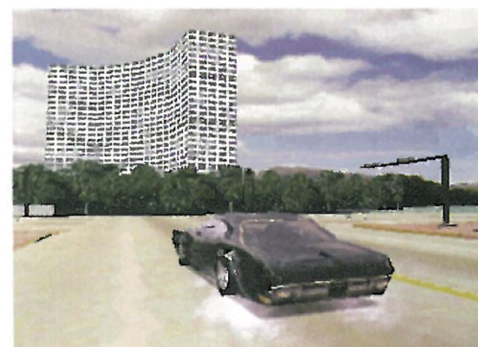


▲Si su jugabilidad es tan buena como la de *Destruction Derby 2*, entonces esto va a ser sonado.



▲ A pesar de su gran deuda con *Destruction Derby*, se prevee una mayor dosis de «masacre».





▲ Lo mejor de *Driver* es la capacidad de explorar las ciudades a tu atontojo y cuando te parezca.



▲Grafitis muy realistas comparten su presencia con sombríos callejones de clarísimo estilo «retro».

Próximamente

Más sobre Legacy Of Kain

Soul Reaver

De: **Crystal Dynamics** Completo: **50%**

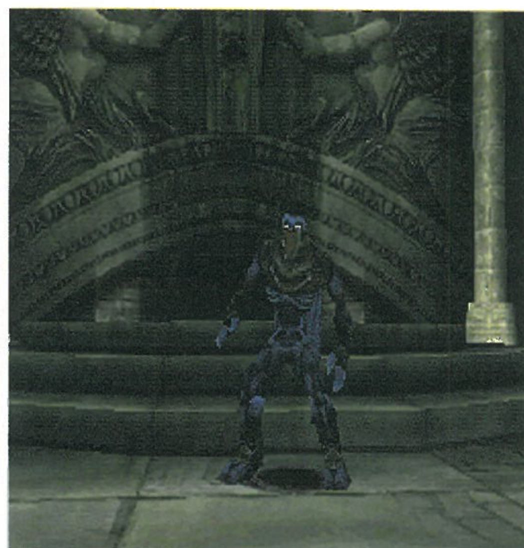
O, por mencionar su nombre completo, *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Aunque se basa en el juego de aventura de estilo gótico, en lo que concierne al guión, este nuevo retoño resulta ser mucho más complejo de lo que nunca fuera el primer juego.

Utilizando el motor de juego de *Gex* como punto de partida básico, Crystal Dynamics ha creado un juego mucho más grandioso en cuanto a gráficos se refiere. Atrás quedan los estilos de dibujos animados del anterior juego en favor de niveles sombríos, estancias de elaborada ornamentación y violencia sanguinaria.

Los diseñadores pretenden hacer de *Soul Reaver* una mezcla de *Tomb Raider* y el *Zelda* de la Nintendo 64. Una combinación de la acción estilo arcade con complejos e ingeniosos *puzzles*.

Después de haber jugado con una versión temprana del juego, nos creemos en posición de afirmar que visualmente el juego resulta realmente asombroso pero, como todo en esta industria, todo depende de lo bien que funcione el juego cuando se hayan incluido los elementos que faltan. Te mantendremos informado...





▲ **Las partes del juego que realmente destacan por encima de las demás salen a la luz cuando llegas a escenarios como éste. El detalle de los fondos es sencillamente insuperable.**

Nuevas misiones y estrategias

C & C Retaliation

De: **Westwood/Virgin** Completo: **75%**



▲ **En esta «instantánea» puedes observar algunas de las nuevas armas en pleno apogeo.**

El juego que nunca morirá. *Command & Conquer: Retaliation* es el más reciente de la larga saga de juegos *C&C* que llevan invadiendo nuestras vidas desde hace un par de años.

Esta versión ligeramente actualizada es básicamente el juego *Red Alert* que apareció el año pasado, pero con 34 nuevas misiones y más de 100 misiones multi-jugador.

También incluye siete nuevas unidades que, en su mayoría, tienen algo que ver con ataques eléctricos o armas nucleares... ¡ah sí! también hay 16 canciones nuevas.

Aparte de eso, sin embargo, no es nada del otro jueves, tipo: «acumula tropas y deja a tu adversario fuera de juego».

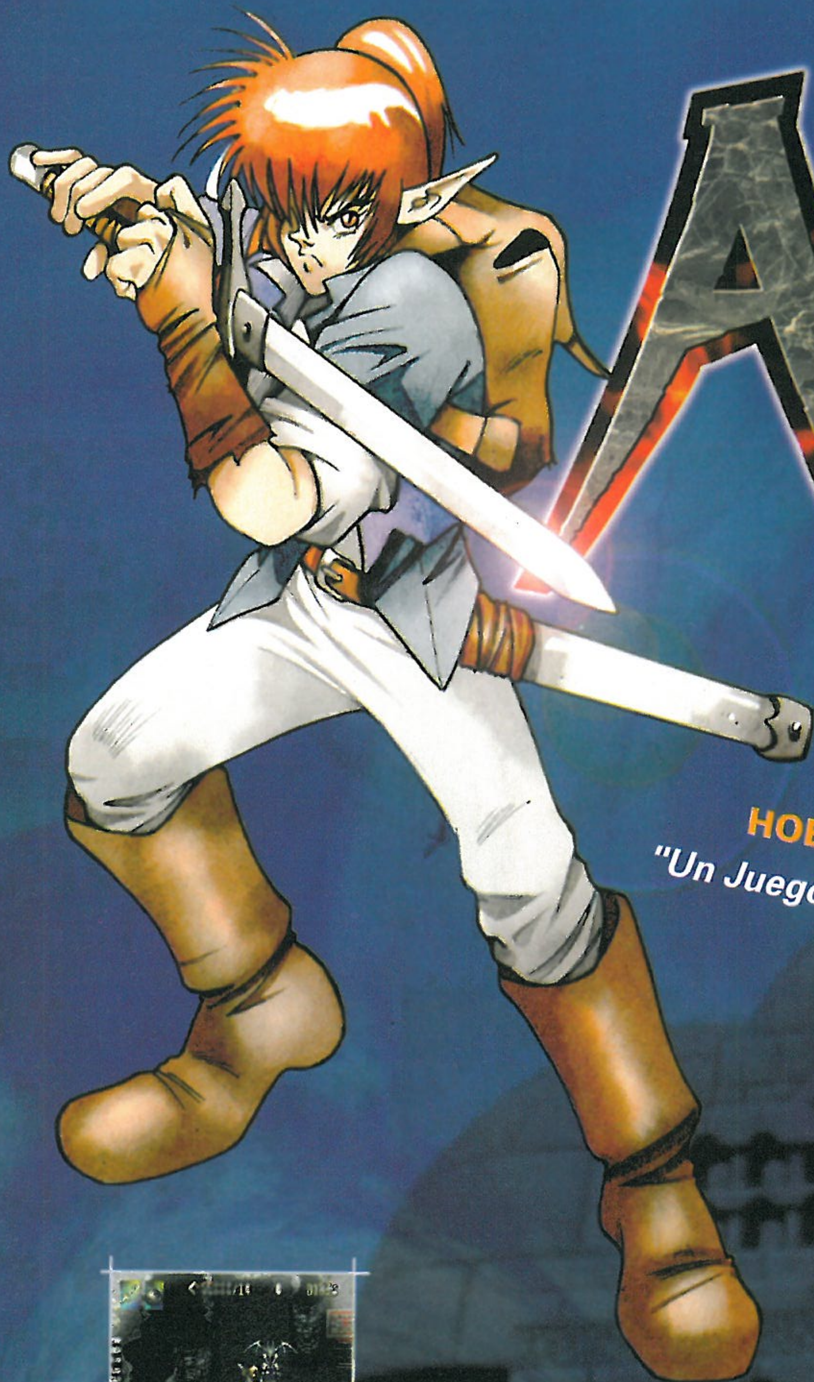
Lo que no acaba de quedar demasiado claro de momento es si vale la pena comprárselo si ya tienes el original *Red Alert*. Claro, hay nuevas misiones y todo eso, pero, en esencia, es una actualización del juego existente, más que una experiencia completamente original.



▲ **Cielos, puede que no parezca gran cosa así de entrada, pero se juega a las mil maravillas, te lo aseguro.**







the ADVENTURES of ALUNDRA

アランドラ

PSX POWER

"Alundra es sin duda una de las experiencias gráficas más alucinantes que ha pasado por nuestras manos"

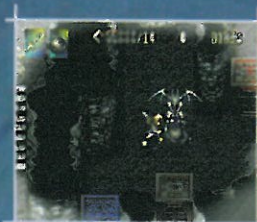
HOBBYCONSOLAS

"Un Juego de Rol de ensueño"

TRADUCIDO AL CASTELLANO

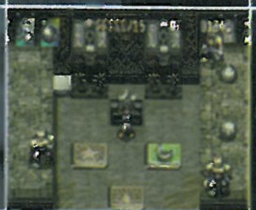
SUPERJUEGOS

"Una Joya del RPG cada vez más cerca"

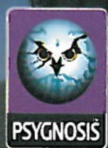
















Intro

Noticias y novedades del mundo PlayStation

Próximamente

¿Aventuras de puzzles?

Popcorn

De: **Eighth Wonder** Completo: **90%**

La palabra «palomitas» nos trae a la mente imágenes de salas de cine y cosas por el estilo, pero este juego no tiene nada que ver con eso. En serio.

En realidad, *Popcorn* es un juego de *puzzles* que transcurre en varios mundos en 3-D ambientados en épocas distintas. Tu objetivo es encontrar ocho Globos Terráqueos mágicos que te ayudarán a salvar al planeta de algún que otro peligro inminente. Ya sabes de qué va el tema. *Popcorn* sale de lo común: en vez de aventurarte tú solo en la realización de tu cometido, puedes invitar a un colega a que te ayude. Por lo visto, más adelante, incluso más de cuatro jugadores pueden llegar a apuntarse a la fiesta. El hecho de conseguir estos personajes extra introduce, hasta cierto punto, el juego en el reino de los juegos de rol. Cada vez que te encuentras con nuevos enemigos en tu viaje y los derrotas, puedes alistarlos en tu equipo.

Como siempre *PlayStation Power* será la primera en conseguir las últimas noticias sobre el tema. De momento, ves mirando las imágenes...



► **Cada uno de los personajes tiene habilidades especiales que le ayudarán a resolver los *puzzles* de cada nivel. Con la promesa de que tendremos acción para cuatro jugadores, será mejor que tengas el Mult-Tap a mano.**

Un paseo por el lado oscuro

Shadow Man

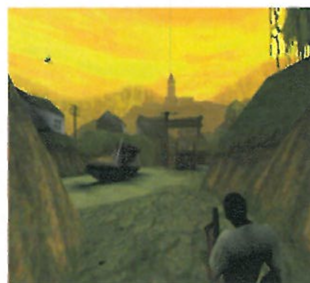
De: **Acclaim** Completo: **95%**





▲**Escoge entre diversas armas tales como la Calabash o la Shadowgun**

Los amantes de lo sobrenatural deberían poner mucha atención en el último producto de Acclaim. Basado en el cómic del mismo nombre, tú juegas el papel de Mike Le Roi, que lleva implantada en el pecho una máscara de vudú. Esta máscara le proporciona poderes de magia negra y ha decidido luchar contra las almas de asesinos en serie no muertos. Escalofriante.

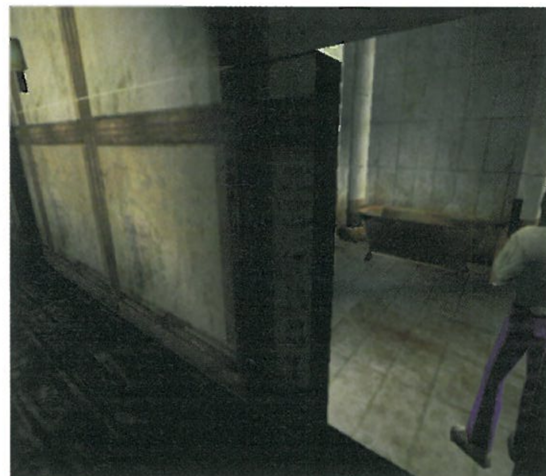


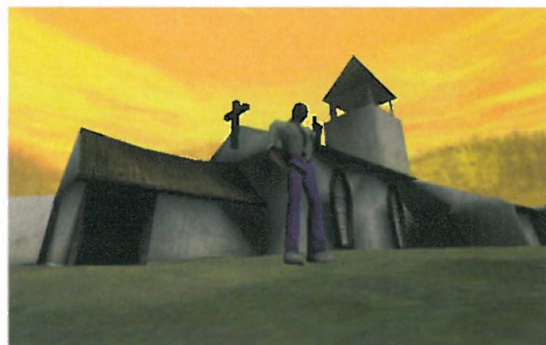
▲ **Estos gráficos transmiten una sensación de muerte que desde luego contribuye al tema del juego.**

La jugabilidad promete incluir un montón de *puzzles*, junto con la exploración de paisajes poligonales. Las armas de qué dispone Shadow Man son una mezcla entre lo convencional y los poderes de magia negra que ha adquirido. Algunos de éstos reciben «suculentos» nombres como el Violator. Para qué sirve, no lo sabemos (¡o no queremos saberlo!)

Los gráficos han captado la esencia de oscuridad y sensación sombría del cómic y, teniendo en cuenta el carácter adulto de su contenido, lo más seguro es que este juego no vaya dirigido al mercado más joven.

Para más información, no pierdas de vista esta sección (y nos ha salido un pareado, sin mayor esfuerzo).





El querido desarmado

Messiah

De: Shiny/Interplay **Completo: 40%**

Volvemos, otra vez, sobre la obra de Dave Perry. Este juego, a medida que el tiempo avanza, va resultando cada vez más impresionante.

A estas alturas, ya todos deberíais saber que se trata de un tipo de juego estilo *Quake*, que combina elementos de *Tomb Raider* y cuyo protagonista principal es un querubín que va totalmente desarmado. También se ha hablado bastante sobre lo concerniente a la un tanto pesada tecnología RT-DAT que encierra el motor de gráficos (por lo visto, hoy en día no nos podemos escapar de tener una de estas liosas siglas en cada juego... es la norma).

Sin embargo, datos de mayor interés son los que conciernen al hecho de que, estando completamente desarmado, tienes que confiar en poseer los cuerpos de ciertos tipos convenientemente equipados. Entonces, cuando los tienes bajo control, puedes dedicarte a satisfacer todos tus deseos de querubín. Todavía falta mucho para que podamos hablar del desarrollo de la versión PlayStation del juego, pero, después de ver funcionar una versión en la reciente exhibición E3, podemos afirmar que va a ser algo muy especial.

▼ **El querubín más popular de todos es sin duda el rechoncho Eros.**





▲ **Por lo visto, un querubín es un miembro de la segunda orden de ángeles.**

▲ **Y la palabra «querub» viene del hebreo.**



Un producto verdaderamente original

R/C Stunt Copter

De: Shiny/Interplay **Completo: 45%**

Otro juego desarrollado por Shiny. Tú podrás opinar lo que quieras de ellos, pero estos tipos sacan productos verdaderamente originales.

R/C Stunt Copter es el primer juego diseñado pensando especialmente en el Pad analógico. Por lo tanto, aunque seguro que también funcionará con el Pad estándar, comprenderás que funcionará mucho mejor con la nueva característica «vibradora». La jugabilidad del juego por ahora es todo un misterio, ya que Shiny ha dedicado la mayor parte del tiempo invertido en su desarrollo en asegurarse de que los controles funcionan a la perrrrfección.

Felicitamos al señor Perry y a su jovial equipo de duendes programadores y, dejando de lado que el juego sea bueno o no (aunque estamos seguros de que sí lo será), está claro que es uno de los juegos más originales que se podrán jugar este año.









▲ **Por lo visto, éste es el modo fácil. Utiliza una cámara aérea.**



▲ **A mano derecha tienes un altímetro y puedes cambiar de cámara.**

Próximamente

● Aliento de fuego y alas de murciélago

Spyro The Dragon

● De: **Sony**
● Completo: **100%**

Como cualquier lector habitual de nuestra maravillosa revista sabrá, todavía no se ha creado el juego de plataformas de «libre albedrío» definitivo para PlayStation. *Spyro The Dragon* parece encaminado a cambiar todo esto porque tiene toda la pinta de ser un juego impresionante. El argumento gira en torno al usual enemigo que pretende esclavizar a todos los amigos del héroe. Eso está muy feo.

Con la ayuda de Insomniac, los cerebros responsables del esplendor gráfico de *Disruptor*, *Spyro The Dragon* se dibuja como un título tremendamente atractivo. Te quedarás asombrado con esta maravilla de la técnica. Los niveles son geniales y muy variados, desde áreas de vuelo especiales hasta áreas de plataformas y resolución de *puzzles* que, además, supondrán un serio desafío incluso para el más experto fan de las plataformas.

En cuanto al sonido, Stewart Copeland (ex Police) se encarga de la música y diversos actores prestan sus cuerdas vocales a algunos de los personajes del mundo de Spyro.

No le pierdas la vista a este espacio, porque esto va a ser sonado.

► **Spyro es mono y estrujoso, parece mentira que pueda lanzar llamas. Lo dejas un rato suelto y empieza a ponerte todo tipo de caras la mar de graciosas.**

▼ **¡Mira, también corre... y muy rápido por cierto!**

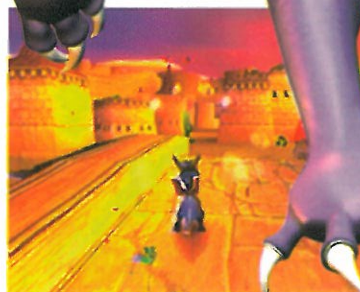




▲ **¿Has visto eso? Qué aspecto gráfico tan fantástico.**











▲ **Spyro tiene un pequeño coleguilla libélula. Éste le ayuda a pillar cristales.**



▲ **Los diseñadores y artistas merecen una palmadita en la espalda.**

¡PARAD MÁQUINAS! ÚLTIMAS NOTICIAS

● ¿Con la reciente revelación de la Game Boy en color, podría ser que Sony estuviera a punto de sacar su propio sistema de juego portátil en color? Según nuestro contacto dentro de Sony Japón, sí, es probable.

● ASCII ha anunciado recientemente la aparición del extraño, pero realmente intrigante título, *Fighter Maker*. Ofrece a los jugadores la oportunidad de crear sus propios *beat 'em up* para PlayStation en 3-D. El juego presume de tener 15 personajes, 15 estilos de lucha y opciones de movimiento nunca vistas.

● En Activision están preparados para sacar una colección retrospectiva de juegos. Sus títulos incluyen *Pitfall, River Raid, Chooper Command, Kaboom!, Grand Prix, Boxing* y *Spider Fighter*. La colección no saldrá hasta 1999.

● Primer contacto

Resident Evil la película

Aunque aún no ha comenzado el rodaje, ya empiezan a conocerse algunos detalles...

Alan McElroy, el mismo responsable del guión de *Spawn* (pero no dejemos que eso influya en su contra), ha sido el encargado de escribir el guión. Hemos recibido un montón de detalles sobre el argumento de la película, así que si prefieres no saber nada, pasa la página... ¡ya!

La historia arranca en Raccoon Forest, donde extrañas criaturas han estado atacando al personal. Después de haber enviado un grupo de armamento y tácticas especiales a la zona para encargarse del tema y de que éstos hayan sido todos asesinados, el gobierno decide reunir a un equipo de élite, que por lo visto son todos unos «cracks», para que investiguen sobre el asunto. El equipo está formado por —y aquí es cuando el tema ya te empezará a sonar de algo— Wesker, Barry Burton (un experto militar), Chris Redfield, la experta en combate, y Jill Valentine (que es un hacha con la munición). Brad Vickers hace de médico pero en realidad se llama Mike y sólo se ha metido en el asunto para intentar localizar a su novia Vicky que ha desaparecido.

O sea que una vez formado el grupo, se ponen todos en marcha hacia Raccoon Forest y se dirigen a la búsqueda de un laboratorio que hay allí (librándose, claro está, de los perros mutantes que se encuentran en su camino).

¿Quieres saber algo más? Pues venga. Cuando finalmente encuentran a los científicos a los que deben rescatar, descubren que todo ha sido una vil artimaña. Por lo visto, el plan era infectarlos con el T-virus y luego dejarlos que fueran contagiando a TODO EL MUNDO.

No te vamos a contar el final, pero se comenta que el guión es violento a más no poder y la opinión general parece sugerir que podría ser que al final se moderase un poco el tono. Bueno, suena bien, ¿no? PSP



▲ Por desgracia, todavía no disponemos de ningún fotograma de la peli (¡aún no se ha empezado a filmar!), así que tendrás que conformarte con éstos, que proceden del anuncio para la TV.



▲ Está dirigida por George Romero (clásico director de películas de zombies). Tendrás que esperar un poco más. Paciencia.



▲ Si realmente, pero de verdad, quieres insultar a alguien, puedes decirle que se parece al de la imagen...

● Puesta al día

Ninja

Aunque estemos demasiado entusiasmados con el Tenchu de Proein, también conviene recordar que ahí está el juego Ninja de la misma compañía

LANZAMIENTO SEPTIEMBRE DE PROEIN

Dejando de lado el estilo de jugabilidad de *puzzle* y exploración por un breve momento, mientras esperamos a que *Tomb Raider 3* tome impulso y empiece a extenderse desde su Derby natal al resto del mundo, Core ha estado trabajando en algo un poco diferente. *Ninja*, que es el nombre provisional que se le ha dado, es un puro juego arcade al que se le ha sumado, por añadidura, el singular elemento de los hechizos.

Tú controlas a tu colega oriental a través de 13 extensos niveles diseñados en un agradable 3-D isométrico. Tú misión consiste en ir golpeando a unos 50 tipos diferentes de enemigos. Al final de cada nivel te espera uno de esos jefes tremendamente grandes que tienen más extremidades que células grises y que no son muy dados a hacer buenas migas.

A lo largo de tu recorrido, tendrás la oportunidad de ir reforzando tu arma hasta conseguir desde una espada estándar estilo *Ninja* hasta ítems bastante más amenazantes como los cuchillos para lanzar y la, nada común, guadaña.

Nosotros hemos probado una versión muy prematura del juego y, a pesar de algunos defectos terribles con los que topamos (todavía falta mucho para que esté completamente terminado), conseguimos captar la sensación general del juego y hay que decir que funciona como ningún otro juego anterior de Core. Los gráficos fluyen sin mayor esfuerzo en una jugabilidad de estilo arcade y junto a los inusuales ingredientes mágicos. PSP



▲ Los efectos especiales desencadenan toda suerte de impresiones de luz, como este maravilloso número de Skywalker. Muy medieval.



▲ Te dejarás la piel para despachar animales y humanos «normales» para acabar teniendo que plantarle cara a bestias aterradoras como esta cosa. ¡Glups!





▲ Aunque *Ninja* se basa más en la acción que *Tomb Raider*, aún así también incluye muchos *puzzles* que resolver y muchas trampas que evitar.

● Noticias

Pisando a fondo

Colin McRae Rally, en la FNAC de Madrid

Aunque ya lo analizamos en el número 15 de *PlayStation Power*, no podíamos faltar a la presentación en sociedad de *Colin McRae Rally* que hicieron nuestros amigos de Proein el pasado 11 de julio en la FNAC de Madrid. No hace falta que te digamos que la sala estaba a tope de consoleros ansiosos de probar el nuevo título. Y es que esto de los videojuegos cada vez atrae más y más gente.

Para la ocasión se instalaron más de 20 expositores PlayStation y una pantalla gigante con sonido estéreo a todo volumen donde, por estricto orden, todos pudieron probar las excelencias de este juego totalmente doblado al castellano, tanto los textos como las voces. Aunque a estas alturas ya conocerás el programa como la palma de tu mano, para todos aquéllos que no hayan tenido el placer de disfrutar de él cabe decir que *Colin McRae Rally* es una maravilla gráfica con coches formados por más de 450 polígonos modelados con láser a partir de los vehículos reales del mundial de *rallies*. Y no sólo es bueno gráficamente sino que los efectos de sonido y los ruidos de los motores te dejarán con la boca abierta, por no hablar de las órdenes del copiloto. El mundo de los *rallies* queda fielmente reflejado en todo el juego. Déjate aconsejar por el mismísimo Colin McRae y aprenderás a dominar derrapes, cruzadas, contravolantes y otras delicias a las que nos tienen acostumbrados los buenos pilotos. Una auténtica joya de juego que no debería faltar en tu colección. Nosotros ya lo hemos probado. Ahora sólo faltas tú. PSP



▲ La FNAC de Madrid acogió la presentación de uno de los últimos títulos de Proein.

● Noticias

Súper torneo PlayStation con Tekken 3 como protagonista

El IV Salón del Manga y el Videojuego acogerá los «enfrentamientos»

El IV Salón del *Manga* y el Videojuego, que se celebrará en La farga de L'Hospitalet (Barcelona) los días 30 y 31 de octubre y 1 de noviembre, acogerá este año por primera vez un torneo de PlayStation. *Tekken 3* ha sido el juego elegido para tamaña ocasión. Podrán participar en la competición todos aquéllos que tengan más de 10 años. La inscripción en el torneo será totalmente gratuita, y podrá formalizarse entre los días 14 de septiembre y 15 de octubre en cualquiera de los Centro Mail existentes. Se entregará a cambio un número que será imprescindible a la hora de participar en el torneo. No te preocupes si no dispones de un Centro Mail cercano a tu casa o vives fuera de la provincia de Barcelona. Puedes llamar al teléfono 93 731 42 71 y allí te informarán de los pasos a seguir, pero sólo si cumples con uno de los dos requisitos anteriormente mencionados. No te hagas el listillo. En el momento de participar en el torneo se requerirá únicamente que el participante en cuestión haya pagado la entrada al Salón y que haya rellenado el boletín de inscripción (deberá llevar ambos documentos encima en todo momento).

El torneo constará de dos partes. La primera será el día 31 y dará comienzo a las 10,30 horas y finalizará una hora antes del cierre del Salón. El día 1 será la final y el reparto de premios se hará por la tarde. El día 30 podréis jugar a los diversos juegos expuestos todos aquéllos que no queráis competir pero seais fans de la Play. Todos los participantes que pasen la eliminatoria del día 31 y se hayan identificado correctamente tendrán acceso gratuito el día 1 para la final. Por eso, los organizadores (Ficomic, Otakus, Sony y Centro Mail) te recomiendan que no te desprendas ni un solo instante de tu DNI. Toda persona que haga mal uso del mobiliario del torneo será descalificada automáticamente y no tendrá derecho a volver a participar. Un juez designado por la organización pero ajeno a ella y, por tanto al torneo, seguirá los pasos de los enfrentamientos para velar por el correcto funcionamiento de las pruebas. ¡Anímate a participar! PSP







FIGHTERS EDGE

MARVEL COMICS

X-MEN VS. STREET FIGHTER

CAPCOM

EL COMBATE DE TU VIDA



Virgin Interactive España, S.A.
Hermosilla 46. - 28001 Madrid
Tel.: 91 578 13 67 - Fax: 91 575 45 88

Por primera vez en la historia
los personajes de Street Fighter
y Marvel, juntos en una batalla insuperable.



Puesta al día

Psybadeck

Ha estado en fase de desarrollo durante casi dos años. Es el siguiente proyecto del hombre que estuvo encargado de supervisar Wipeout y Wipeout 2097. Por lo tanto, ¿debería ser muy bueno? Exacto...

Por fin, después de tanto tiempo, parece que Psygnosis está haciendo grandes progresos con *Psybadeck*. No es que su lanzamiento sea inmediato —por ahora está programado para noviembre de este año— aunque los desarrolladores nos han asegurado que están casi acabando. Se trata únicamente de que hemos tenido la oportunidad de jugar una partidita con una versión con un diseño de pista casi terminado y la mecánica de la jugabilidad en funcionamiento y ahora tenemos una idea más clara de si este concepto un tanto extraño va a resultar un éxito de juego. Viniendo de la mano de Andy Satterthwaite —el hombre que está detrás de los dos *Wipeout*— el veredicto es bastante prometedor.

LANZAMIENTO NOVIEMBRE DE: PSYGNOSIS

El juego se basa en una serie de personajes y sus *hoverboards* (una especie de monopatines sin ruedas), y se divide entre una aventura estándar en plan toma tu neoplataforma y rescata a tus compañeros y algunos niveles de carreras contra varios jefes, que, por cierto todavía no hemos podido ver.

Aún más interesante es el innovador sistema de piruetas. En vez de utilizar un test de destreza para las acrobacias y saltos especiales al estilo *Cool boarders*, *Psybadeck* emplea una barra a modo de juego de golf, que corre a través de una serie de mini barritas de colores que van *in crescendo*. Detén la barra en una barrita coloreada y se activará la consiguiente pirueta.

Obviamente, cuanto más pequeño y bajo es el recorrido de la barra, más elaborado y efectivo resulta el ataque.

Cada uno de tus movimientos causa algún daño en los enemigos que te irás encontrando sin remedio, desde un simple manotazo hasta una espectacular maniobra giratoria que desencadena un cerco mortal de bolas.

No, no es broma... PSP



▲ Los colores psicodélicos y el estilo futurista están a la orden del día cuando se trata de alta velocidad.



▲ Quizás *Blackpool's Rollercoaster* sirvió de inspiración para este trozo.

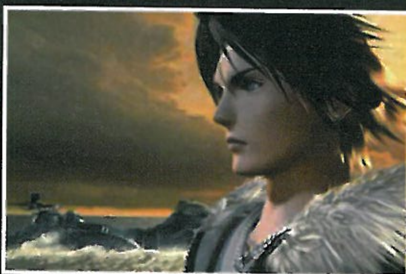


▲¡Genial! Por fin todas aquellas horas que invertiste de niño intentando aprender a manejar el monopatín te van a servir de algo.

Un paseo por Internet

Final Fantasy VIII, ¿qué esperabas?

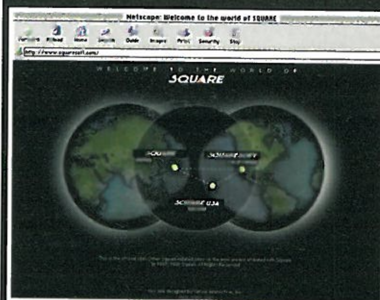
Como de costumbre, *PlayStation Power* ha estado siguiendo muy de cerca las pistas de las últimas noticias sobre juegos, y en uno de nuestros paseillos por la Red dimos con la un tanto pulcra sede de Square. Por supuesto, como la mayoría de vosotros debéis saber, Square es la poderosa compañía que se esconde detrás de ese espléndido juego llamado *Final Fantasy VII*. Para aquéllos que estén sedientos de una acción aún más tipo juego de rol y quieran descubrir cómo está quedando la próxima entrega, su sede en www.squaresoft.com pone a vuestra disposición los más recientes retazos sobre el todavía en fase de desarrollo *FFVIII*.

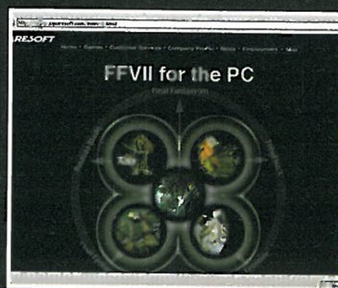


▲Este tipo hace cara de no haber pegado ojo en toda la noche. ¿Y quién dice que no ha sido así?

Una vez superado todo el despliegue publicitario que contiene, podrás hallar un montón de información. En la página americana encontrarás muchas noticias sobre otros lanzamientos próximos, que incluyen la verdad y nada más que la verdad sobre el proceso de creación de *Parasite Eve*, otro título más que prometedor.

Por supuesto, las noticias verdaderamente de última hora se encuentran en la página japonesa, lo que significa que todo está escrito en japonés, pero al menos puedes echarle un vistazo a algunas de las imágenes y dejar volar tu imaginación.





◄Puedes curiosear acerca de todos los juegos de Square e incluso encontrar un trabajo, todo en la sede Web de la compañía.

¡PARAD MÁQUINAS! ÚLTIMAS NOTICIAS

● Activision ha anunciado la compra de la serie de golf *Jack Nicklaus Golf* para PlayStation. Desde 1988, es un éxito enorme para PC, y la versión para PlayStation del malhumorado y entrañable Jack será lanzada en algún momento antes de Navidad, pero tendrá que ser buena para enfrentarse a *Everybody's Golf*.
● *Resident Evil 2* ha roto todavía más récords al sobrepasar el millón de órdenes de precompra en Europa. En Virgin tienen mucho que celebrar.
● EA ha anunciado que *Fight Night Foes* y *Nascar 99* se pondrán a la venta a lo largo del año.

● Noticias

Cyber Ocio

El Parque de Atracciones de Madrid inaugura una exposición que incluye la Play

El parque de Atracciones de Madrid puso en marcha hace unos días y hasta el próximo día 30 de agosto Cyber Ocio. Se trata de una gran exposición sobre la nueva generación de ocio interactivo con las actividades lúdicas que se presupone inaugurarán el siglo XXI. Los visitantes que así lo deseen podrán divertirse haciendo uso de las diferentes videoconsolas existentes, entre las cuales, cómo no, se halla nuestra querida PlayStation. Sony, Virgin y Proein son las compañías que participan en lo que se refiere a títulos expuestos. Podrás jugar, entre otros, a juegos tan novedosos como *Klonoa, Spice Girls, Treassures of The Deep, Gran Turismo, Time Crisis, Dead or Alive, Ghost in the Shell, Total NBA '98* (Sony); *Resident Evil 2* (Virgin) y *Colin McRae Rally* (Proein). Sony además ha puesto a disposición de los visitantes una consola azul (permite ver títulos todavía no acabados) en la cual podrás jugar a *Spyro the Dragon*.

El Palenque, el nuevo pabellón de Exposiciones y Congresos del Parque, cuenta con una superficie de 900 metros cuadrados y está situado en la Zona de la Naturaleza, la nueva área temarizada del Recinto del Ocio. La exposición está abierta todos los días de 16h a 24h. El precio de la entrada al recinto es de 2.200 pesetas si adquieres el calco que te permite acceder a todas las atracciones, incluída Cyber Ocio, o bien puedes pagar 575 pesetas (entrada paseo) con la cual podrás entrar gratis a la exposición y jugar tanto como quieras a tus juegos favoritos. Cyber Ocio se ha dividido en cuatro grandes áreas: juegos (PlayStation, Nintendo 64 y PC), educativa y cultural, navegación por Internet y digitalización de imágenes y fotografías. PSP


Dispones de 50 consolas con los últimos títulos para Play del mercado.


Cyber Ocio estará en el Palenque hasta el día 30 de agosto.

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	FIFA Road To the World Cup 98	Fútbol
2	World Stadium 2	Fútbol
3	Parasite Eve	Juego de Rol
4	Tekken 3	Beat 'em up
5	Gran Turismo	Carreras
6	Guilty Gear	Lucha en 2-D
7	Cowboy Bebop	Plataformas
8	Mina No Golf	Golf
9	Clayman Clayman	Lucha
10	Biohazard 2	Aventura en 3-D



● Japón

Desde Oriente

Os habla vuestro corresponsal en Tokio

El glorioso juego del rugby ha llegado por fin a la tierra del Sol Naciente. Al final Nexus Interact se las ha arreglado para traer el desquiciante festín de lodo de Codemasters hasta Japón. Una grata sorpresa, sobre todo teniendo en cuenta que con la obsesión que siente la población por el béisbol y el fútbol y, con la Copa del Mundo todavía en la mente de todos, últimamente cualquier promoción comercial o lanzamiento de juego tiene algo que ver con el fútbol. Con todo, debo decir que soy un hombre feliz y estoy convencido de que, al final, el rugby se pondrá de moda, dale unos 100 años más o menos y verás.

Mucho más en la tónica de los paladares japoneses se encuentra el simulador de conducción de trenes *Densha De Go!*, que permite que cualquier empleado frustrado y cualquier pasajero, que tenga que viajar cada día apretujado como en una lata de sardinas para llegar al trabajo, pueda, al fin, realizar su sueño más ansiado: tomar las «riendas» del tren, hacerse con más de 12 cm² del espacio reservado para el personal, ocupar su puesto y, luego, hacer que suden unos cuantos quilitos mientras los apretuja en el poco espacio restante. Y encima, para que la experiencia resulte ese pelín más auténtica, Taito ha sacado un controlador especial para trenes, que parece de verdad. Así pues, el módico precio de 5.800 yens, si lo deseas, ese trabajo de conductor de tren puede ser tuyo. Por cierto, ¿sabías que los japoneses entran en los trenes de espaldas? En serio; se ponen delante de las puertas y, cuando éstas se abren, se giran de espaldas y entran en el tren caminando hacia atrás. Curiosísimo de ver, realmente.



Sega continúa desconcertando a la crítica extranjera con cinco entradas de la Saturn en el ranking de los diez mejores juegos en las listas exclusivamente de plataformas (fuente: Famitsu). Desde luego estamos de pega; por partida doble, encima, con el anuncio de la consola Dreamcast de 128 bits. Sin haber sufrido nunca en Japón los serios estragos del mercado exterior, Sega está ahora preparada para hacerle la competencia a Sony.

En cuanto a nuevos juegos se refiere, el tan cacareado *Tenchu* de Square, *Sokaigi*, ha recibido una buena paliza en la revista Famitsu de la mano del mismísimo Tsushin Hamamura (incondicional reportero). Tan poco impresionado por la mecánica y el control del juego como lo estuvo *PlayStation Power* cuando jugó con él en el Tokyo Game Show, Hamamura comentó que el juego resultaba estresante; lo que no es precisamente la clase de publicidad de prelanzamiento que Square esperaba, vamos, en nuestra opinión.



En el campo de las máquinas recreativas, tenemos el último título de Namco de enanitos jugadores de béisbol: *World Stadium 2* que ha empezado su recorrido formando largas colas de crios que esperan, entusiasmados, a que les llegue su turno para tomar a un enano por banda y obligarle a demostrar de lo que es capaz. Sádicos. De todos modos, la fiebre de la Copa del Mundo sigue en pleno apogeo y, por lo tanto, la mayoría de tiendas de juegos tienen los últimos productos de EA puestos en sus PlayStation de demostración y sus logos adornando cualquier cosa susceptible de ser engalanada. PSP

● Noticias

Activision y Proein apuestan por la Play

Lanzarán más de 10 títulos en los próximos meses

La compañía desarrolladora Activision y la encargada de distribuir sus títulos en nuestro país, Proein, han lanzado la casa por la ventana. Hace unos días hicieron públicos todos los juegos que preparan para la gris de Sony y se acercan a la docena. Si eres fiel a *PlayStation Power* ya habrás oído hablar de algunos de ellos como por ejemplo *Tenchu, Ninja, Omikron* o *Asteroids 3D*. Pero vayamos por partes.

Los amantes de *Quake II* estáis de enhorabuena porque ya se acerca la versión para Play. El futuro de la humanidad vuelve a estar en peligro. Deberás infiltrarte en el planeta alienígena y luchar contra ellos. Para ello, tendrás que esconderte del fuego enemigo y arrastrarte a través de estrechos lugares a la vez que evitas que te aniquilen por unos niveles que se convierten en una auténtica carnicería. Se trata de un juego en el que la estrategia será tu mejor aliada para sobrevivir y ganar.

Apocalypse es un juego de disparos en 3-D que tiene como protagonista a Bruce Willis en el papel de Trey Kincade. La trama sucede en un oscuro y violento futuro en el que la religión y la ciencia se han convertido en los pilares fundamentales de la sociedad; cada uno de los cuales ofrece su punto de vista entorno a la salvación. Un falso profeta conocido como el Reverendo corrompe la nanotecnología robada para atraer a los Cuatro Jinetes de la Apocalipsis, los cuales bajo forma humana vagarán por la Tierra en espera de la señal del Reverendo que les permita destrozar la humanidad. Y aquí es donde tú debes empezar a actuar e impedirles que lleven a cabo la destrucción masiva.

Más lucha. En *T'ai Fu* tú serás T'ai, el único superviviente del Clan del Tigre. Acusado del salvaje asesinato de Panda Monks, deberás iniciar la búsqueda que te permitirá limpiar tu nombre y vencer al Dragon Master para devolver la paz al mundo.

Más madera. Los fans del cómic *X-Men* podrán disfrutar en unos pocos meses de la versión para la gris de Sony. Para todos aquéllos que no lo sepáis, se trata de un juego de lucha en 3-D, basado en un cómic con más de 35 años de solera. Ahí es nada.

Warzone 2100 es otro de los títulos que nos esperan a finales de este año. Ubicado en el lado Oeste de Norteamérica en el siglo XXI, *Warzone 2100* es un juego de acción y estrategia en tiempo real. Tendrás que conquistar Norteamérica y recuperar las tecnologías perdidas. Dispondrás de unos sofisticados sistemas de Inteligencia Artificial para combatir.

Y por último pero no por eso menos importante, *Vermin!* Se desarrolla en un grotesco y divertido futuro alternativo en el que la tecnología nunca supera la del siglo XVII. Juega como uno de los tres tipos de bichos existentes y lucha contra el enemigo, el maníaco Dr. Cautious, el cual desarrolla una pócima que le permitirá deshacerse de este mundo de bichos para siempre. Podrás escoger entre tres personajes principales. Este juego de plataformas estará entre nosotros a principios de 1999. ¿Tendrás paciencia suficiente para esperar? PSP







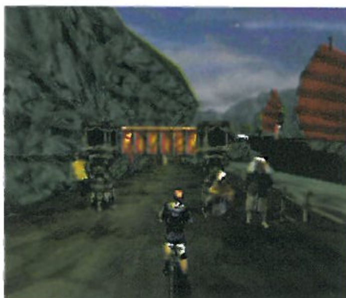


● Primer contacto

Rushdown

Infogrames nos avanza su último título

Los chicos de Infogrames no descansan ni en vacaciones. Ya nos han avanzado uno de los títulos que tienen previsto poner a la venta este mes de septiembre. Se trata de *Rushdown*. El juego te propone practicar tres deportes de aventura: kayak, bicicletas todoterreno y *snowboard*, todo ello en completo 3-D, en tiempo real y con unos escenarios de lo más realistas. Podrás ir a lugares tan exóticos como el Kilimanjaro o las Cataratas del Niágara. Deberás dominar elementos básicos como la tierra o el fuego y todo ello a un ritmo infernal y orquestrado por una banda sonora original creada para el juego. *Rushdown* discurre a 60 imágenes por segundo, por 15 pistas diferentes (todas ellas ambientadas en lugares salvajes). Podrás escoger entre dos modos de juego: championship y arcade. Además, puedes elegir las opciones multijugador y a pantalla partida (horizontal y vertical). Desafía al cronómetro en los cinco continentes. PSP



▲ Los colores psicódelicos y el estilo futurista están a la orden del día cuando se trata de alta velocidad.

En Portada

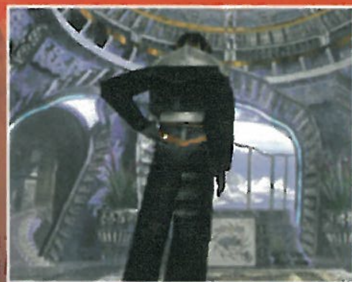
Final Fantasy VIII

Square dice: «lo que necesitas es amor»

Pero de dónde saca Square estos nombres para los personajes de *Final Fantasy*? Cecil resultaba un tanto afeminado para el Paladín de *FFII* (*IV*). Daba un poco de risa llamar Lock (cerradura) a un ladrón consumado en *FFIII* (*VI*) y cuando llegamos a *FFVII* el año pasado con Cloud (nube) las cosas empezaron a ponerse bastante *hippies*. ¿Pero Squall (borrasca)? ¿En qué estarán pensando? Sin ir más lejos, podríamos recordar que el perro de Heidi se llamaba Niebla. Borrasca es sin duda un nombre que le pondrías a un peluche de pelo enmarañado. ¿pero al temperamental héroe de 17 años de *Final Fantasy VIII* que lleva un revólver con un enorme cuchillo en lugar de cañón? ¿Qué? Perdona. Nos estamos saliendo del tema. Apenas acabas de terminar el juego de rol de mayor éxito (por no decir uno de los juegos de mayor éxito a secas) y llega Square y nos suelta otro bombazo: *Final Fantasy VIII*.

De momento, los detalles son escasos, pero aquí tienes todo lo que se sabe del tema hasta ahora. Alégrate si eres un fan incondicional porque aunque a lo mejor tienes que esperar un poco, este juego va a ser una pasada.

Las cosas han cambiado —otra vez— en el universo de *Final Fantasy*. Aunque eran muchos los rumores que apuntaban a que *FFVIII* iba a abstenerse de aplicar la fórmula usual «diferente juego, diferente historia y diferentes personajes» en favor de nuevas aventuras de Cloud, Tifa, Barrett y compañía, esto nunca llegó



«Borrasca (Squall) es sin duda un nombre que le pondrías a un peluche de pelo enmarañado. ¿Pero, al temperamental héroe de 17 años de Final Fantasy VIII?»



Si *Final Fantasy VII* ya colapsó casi todas las fábricas de renderizado SGI de Japón, nos gustaría saber qué clase de equipo va a tener que utilizar Square esta vez. No es de extrañar que sea uno de los mejores clientes de Silicon Graphics.







▲ ¿Barcos que surcan los desiertos cargados de artillería pesada? ¡Corre, Squall, corre!



▲ Batallas con mapas de texturas y unos efectos de luz bárbaros. ¡Genial!



▲ Aunque Square USA colabora en la creación de los gráficos, el diseño es japonés.



▲ ¿Cómo podrá superar Square los ataques que has visto por ahí? Pues así, básicamente.

«Hay mucha más calidad en los diseños de los edificios... FFVIII ha dejado fuera de juego al sucio tecnogrunge de Midgar»

En Portada

Final Fantasy VIII

Square dice: «lo que necesitas es amor»

siquiera a plantearse como una posible opción. Al igual que el progresivo desarrollo experimentado por la serie desde sus raíces de «caballeros y dragones» hasta un punto de vista de más «magia y tecnología», la historia y los personajes de *Final Fantasy* también han ido avanzando siempre y *FFVIII* no es ninguna excepción. Sin embargo, esta vez las diferencias son un poco más drásticas. Para empezar, atrás quedaron esas animaciones de aspecto «cabeza grande, cuerpo pequeño» en favor de proporciones más equilibradas, incluso en las pantallas en las que, por primera vez, se pueden ver todos los personajes, siguiendo al líder a todas partes, en vez del tradicional escenario de «una figura representa a todo el mundo».

En todo caso, el *casting* de *FFVIII*, cortesía del diseñador de personajes de *FFVII* y *Parasite Eve*, Tetsuya Nomura, recuerda más al juego de lucha en 3-D *Soul Edge* (algo que hace que los más especulativos nos preguntemos si en la caza de talentos que llevó a cabo en Japón Square no cazó algo más que unos pocos extraordinarios artistas de Namco). También han desaparecido las suaves figuras de sombreado *gourad* en favor de completos mapas de textura. En cierto sentido, es sorprendente que Square no adoptara esta vía antes, ya que los personajes de *FFVIII* parecen encajar mucho mejor en sus entornos y escenarios de batalla prerrenderizados de lo que nunca lo hicieran en *Final Fantasy VII* (algo incluso más patente si miramos la versión PC de *FFVII*, que adolece de unos personajes terriblemente angostos y de unos fondos pixelados de baja resolución).

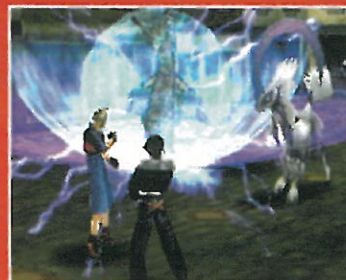
Mientras que ya era evidente que los personajes de *FFVII* necesitaban un buen corte de pelo, es difícil imaginar cómo Square ha podido mejorar aún más sus planos de fondo; pero, increíblemente, parecen haberlo conseguido. De entrada, hay mucha más calidad en los diseños de los edificios. *Final Fantasy VIII* ha dejado definitivamente fuera de juego al sucio *tecnogrunge* del *VII* de Midgar. Sólo tienes que ver las retorcidas callejuelas de estilo europeo

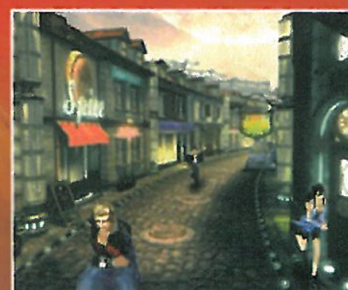

▲ Parece que hay algo de fricción entre Squall (a la izquierda) y Zell (a la derecha). ¿Nos hallamos frente a un triángulo amoroso?

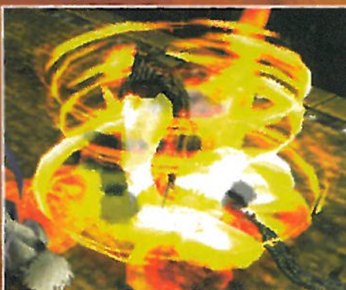

▲ Todo apunta a que la próxima demo jugable de *FFVIII* traerá de nuevo al dragón de agua Leviathan. Sabia decisión.


▲ Los personajes de *Final Fantasy VIII* no sólo recuerdan lo mejor que Namco haya podido producir, sino que además los fondos del nuevo juego guardan una impresionante similitud con aquéllos de *Resident Evil 2*.

«No todo ha cambiado. La música sigue siendo grandiosa, gracias al maestro Noubuo Uematsu de FF»

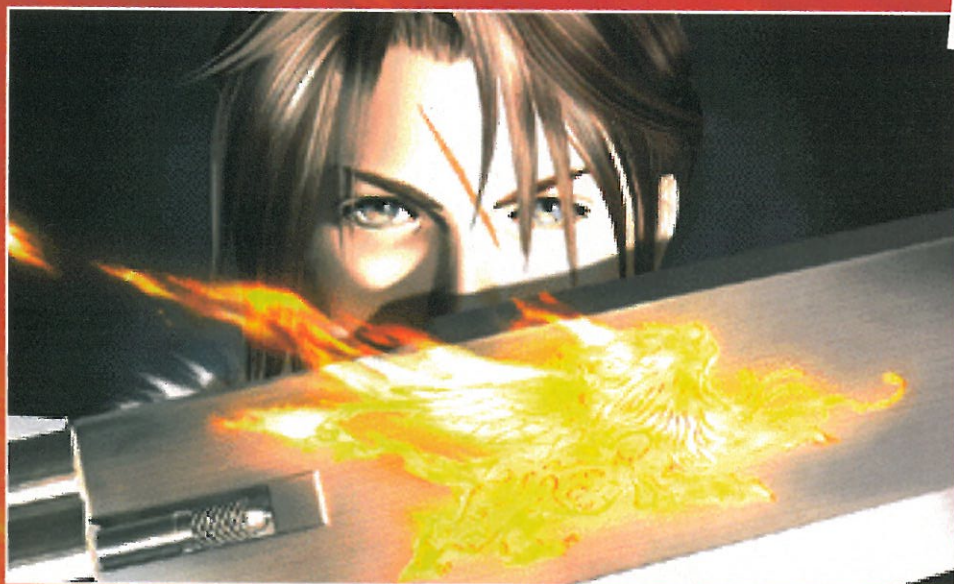



▲Los personajes con mapas de textura de *Final Fantasy VIII* ahora combinan mucho mejor con sus entornos prerrenderizados.






▲ Esta vez no hay ni rastro de Materia, pero desde luego tiene que haber algo que le otorgue a los personajes el poder de hacer cosas como éstas.



▲ El malhumorado Squall Leonheart blandiendo su imposible arma: la Gunblade. *Final Fantasy VIII* ofrece los personajes de apariencia más realista de toda la serie.

► Por lo visto parece que el Limit Break vuelve a hacer acto de presencia en *Final Fantasy VIII*, y viene con los mismos efectos especiales.



▼► La tierra hace erupción cuando Leviathan se libera y desencadena un «ataque maremoto» masivo. Buen trabajo chico.

▼ ¡Efectos de transparencia a la vista! *Final Fantasy VIII* no deja escapar la oportunidad de demostrarnos lo que puede hacer la PlayStation. Squall y Zell se enfrentan al terrorífico hechizo «Hielo 1»





▲ No hay duda de que las batallas fortuitas, basadas en turnos pueden ser bastante frustrantes si todo lo que quieres hacer es explorar, pero con cosas como ésta en juego ¿seguro que preferirías perdértelas?



▲ Definitivamente, algunas de las localizaciones de *FFVIII* tienen un clásico e inconfundible sabor europeo que no aparecía en la secuela anterior, y no se ve nada de esa «tecno-oscuridad» *Blade Runner*.

DESARROLLO DE LOS PERSONAJES

No tiene ninguna gracia pasarse más de 100 horas de argumento peleando si no te importa un pimiento si los personajes siguen vivos o se los ha comido un Lessaloploth hambriento. No cabe duda de que, a veces, no resultaba fácil sentir la más mínima simpatía por Cloud porque tenía un carácter bastante difícil y siempre estaba malhumorado, pero, con todo ese amor flotando en el ambiente en *FFVIII*, seguro que todo el mundo es agradable y se siente feliz...

Squall Leonheart



Bueno, pues empezamos mal. Squall es un chico distante de 17 años al que no parece importarle nadie excepto él mismo. ¿Otro Cloud Strife, quizá? Durante la película de demostración de *FFVIII* que se mostró a los periodistas hace unos meses en Japón y en el pasado certamen de la E3, Squall aparecía estudiando un mapa en la cubierta de un gran barco que surcaba el océano, con escenas de *flashback* intercaladas en las que Squall es preseguido por el desierto. Hasta aquí, suena más enigmático que desafiante, pero al menos Squall tiene el arma más chula (y también la más absurda) de las que se han visto en cualquier otro *Final Fantasy*: la Gunblade.

Laguna Loire



¿Chico, chica o uno esos tipos andróginos «no está claro» a los que tan aficionados son los japoneses? Bueno, vale, es un chico, pero es que ¡tenía que llevar ese dichoso corte de pelo! Laguna es un soldado de 27 primaveras que ahora se dedica al periodismo. No se ha visto en los anticipos de *FFVIII*, pero parece completamente opuesto a Squall. Tiene una disposición muy filantrópica, tipo «lucha por aquéllo en lo que cree». O sea, un tipo de principios. Laguna y Squall están inicialmente separados por el misterioso elemento «mundos separados» del guión de *FFVIII*.

Lenore & Zell

Por desgracia, todavía no se sabe nada del misterioso personaje femenino Lenore (que lleva una gorra azul), ni de Zell. Sólo han aparecido en unas cuantas imágenes y en la película de promoción de *FFVIII*. Todo lo que podemos decir por ahora es que parecen ser colegas de Squall. Te mantendremos informado.

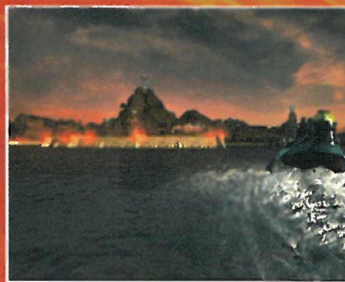
En Portada

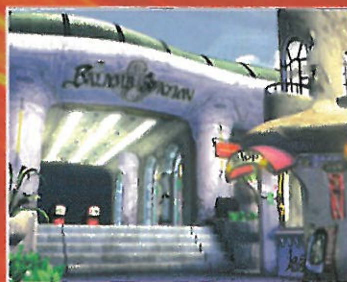
Final Fantasy VIII

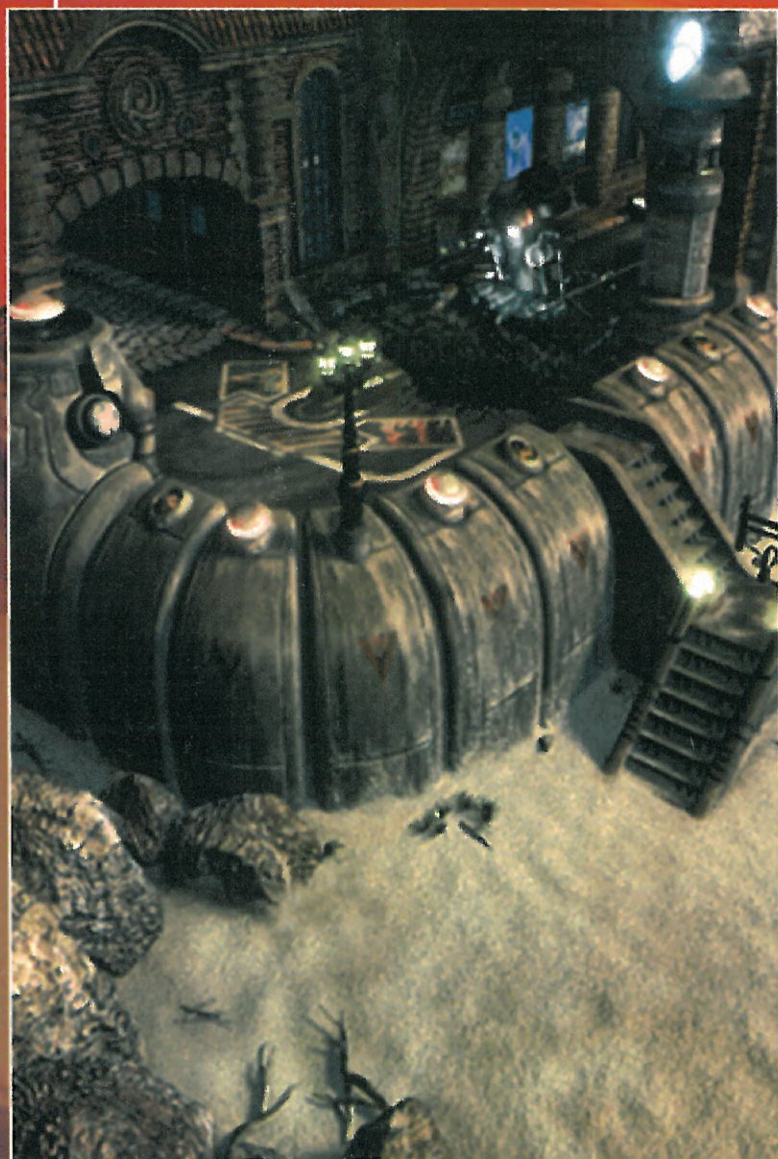
Square dice: «lo que necesitas es amor»

que aparecen en las escasas escenas de batalla que se han podido ver hasta ahora.

Sin embargo, no todo ha cambiado. La música sigue siendo grandiosa, gracias al maestro Noubuo Uematsu de *FF*, y la estructura básica del juego que ha sido el sello característico de todos los anteriores *Final Fantasy* permanece intacta. En *FFVIII* puedes encontrar la misma dosis de exploración, combinada con batallas basadas en turnos, aunque ahora tanto los personajes como los fondos constan de completos mapas de texturas y las secuencias de lucha ofrecen mucho más dramatismo que antes. Los malos son más grandes y los efectos especiales más bárbaros e impresionantes que nunca. En las escenas de batalla los efectos de transparencia y de luz que desencadenan los poderes mágicos utilizados por los personajes parecen gozar de una animación soberbia y parecen ir mucho más allá de cualquier otra cosa vista en *FFVII*. Vuelven un montón de monstruos que ya te resultarán familiares, como Bahamut, Shivra y el poderoso Leviathan. Y no cabe duda, el infame Cid, unos cuantos Chocobos y un zepelín también estarán ahí. Aunque tendrá que ser todo un señor dirigible esta vez, ya que ya hemos visto que ahora el mundo de *FFVIII* incluye unos acorazados monumentales, así como cazas, aunque, espera un momento, en Bone Village de *FFVII* aparecía un caza estrellado.


▲No se sabe nada acerca de en cuántos CD vendrá *FFVIII*, pero parece que el número de escenas de vídeo ha aumentado drásticamente.


▲ ¿Es que pretenden hacerle la competencia al Gold Saucer o esto es lo que entienden por una simple parada para repostar? Prepárate para ver algunos escenarios conocidos.


▲Esta ciudad en los confines del desierto es la localización de las únicas escenas de batalla de *Final Fantasy VIII* que se han visto hasta ahora. En la película de promoción que se mostró recientemente a la prensa, Squall es perseguido a través de las dunas del desierto por unos tanques muy elegantes. ¿Puede que vaya a parar aquí?

Y ¿qué hay de lo más importante de todo? La historia. Por supuesto, en esto es en lo que Square se muestra más reservado, pero tenemos una pista en el logo. La leyenda de aquel meteorito que amenazaba al planeta en *FFVII* ha sido sustituida por la imagen de una acaramelada pareja que responde al tema del juego: el amor. Pero no esperes que sea un romance fácil. Por lo visto, algunos de los personajes incluso viven en mundos distintos. ¿Así que quizás hay algo de viaje interestelar en juego? ¿O quizás estamos hablando aquí de otras dimensiones? El fiel productor de *FF*, Hironobu Sakaguchi no suelta prenda. Sólo nos ha comentado que su intención era producir un guión mucho más profundo y detallado que nunca y que todos los creadores han realizado un esfuerzo conjunto para conseguir acercar la historia a la audiencia extranjera.

No hay ninguna duda, sólo porque las fotos y las noticias sobre *Final Fantasy VIII* parecen haber surgido de la nada no significa que Square lo haya improvisado todo para mantener a los fans contentos mientras esperan.

FVIII ha estado en proceso de producción desde que *FFVII* apareció en Japón a finales de enero de 1997. Y ahora que sus otros grandes lanzamientos *Parasite Eve* y *Xenogears* están ya a las puertas, Square puede dedicarse de lleno (tanto en Japón como en Estados Unidos) a hacer de *FFVIII* el mayor y mejor juego de su historia.





▲Puede que tenga una pinta increíble, pero no hay forma humana de imaginar cómo va a funcionar la Gunblade de Squall. Échale fantasía.

▼ Hora de repostar para otro subjuego de conducción a toda velocidad, un poco como cuando Cloud se escapaba del cuartel general de Shinra en *Final Fantasy VII*.





¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo PlayStation

¡LAS ESTRATEGIAS PARA SER UN MAESTRO!



▲ Los coches secretos, todos los circuitos descubiertos curva a curva y las tácticas más inverosímiles. Todo, todo, todo lo encontrarás aquí, en esta guía definitiva del mejor simulador de carreras del mundo.

¡YA FALTA MENOS!

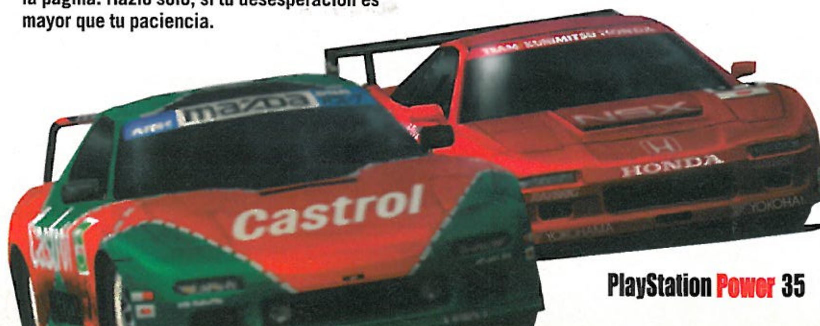


▲ Introdúcete en el extraño y maravilloso mundo de *Gex* con esta segunda parte de la guía, que te acompañará por los niveles más difíciles del juego.

PEQUEÑOS TRUCOS

TRUCOS EXTRA

¡ATENCIÓN! Las siguientes páginas contienen algunos de los secretos mejor guardados de la PlayStation. Si tu corazón está débil, no pases la página. Hazlo sólo, si tu desesperación es mayor que tu paciencia.



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡Soluciones completas!

● Analizado: PSP Nº 13 ● Puntuación: 98%

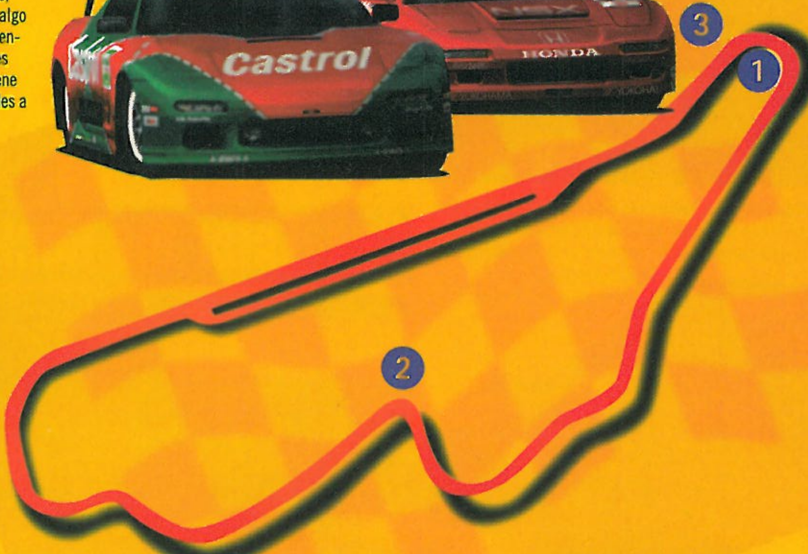
Gran Turismo

Para empezar, veremos en profundidad los cuatro circuitos del juego y unos cuantos trucos para conseguir las mejores marcas. A continuación, te mostraremos una guía rápida para conseguir el máximo dinero en el menor tiempo posible. Por último, echaremos un vistazo a todas las marcas de autos y te sugeriremos los tres mejores.

PISTA 1 GRAND VALLEY (ESTE)

Es fantástica. Tiene sus dificultades al principio, pero hacia la mitad del circuito se convierte en algo diabólico. Utilízala para practicar antes de enfrentarte a su hermana mayor. Es una de las mejores pistas para probar tus coches nuevos ya que tiene todo lo que puedas desear, desde curvas mortales a rectas infinitas.









③ Y finalmente...
Cuando estás en el modo dos jugadores hay unos cuantos sitios en los que puedes acabar con sus posibilidades. En las pistas de Grand Valley esta curva es absolutamente perfecta. La puedes tomar a una velocidad bastante decente y ganar con tranquilidad. La mejor forma de hacerlo es cuando estás ligeramente hacia el lado del vehículo pero un poco por detrás de él. Tan sólo tienes que golpear el lado del coche. Si lo haces bien, los tendrás rodando contra las barreras.

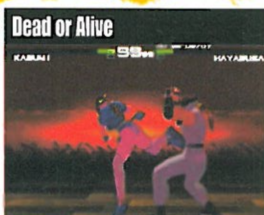
② Segundo peligro
Mientras vas entrando en el túnel te sorprenderá cuántas veces has patinado y te has estrellado contra los barriles. Tras meses de práctica aún no hemos conseguido averiguar por qué ocurre, pero por lo menos hemos aprendido a evitar que ocurra. Al salir de la curva anterior empieza a frenar y dirige el coche hacia el túnel (saca el dedo del freno) y vuelve a acelerar al iniciar la recta.



① Primer peligro
Acostúmbrate a tomar este tipo de curvas ya que te sorprenderá cuántas veces aparecen. Aunque hay cinco o seis maneras distintas de tomar estas curvas con éxito, dos de ellas destacan porque te permiten mantener una velocidad decente mientras las tomas. La primera es la opción más segura. Acércate a la curva y empieza a frenar a medida que inicias el giro. Sólo debes acelerar en las rectas. Si esto te parece un poco lento para tu estilo, presiona los frenos en el último momento, ocasionará un gran balanceo del coche. Pon el freno de mano y controla el coche a medida que hace el giro. Necesita bastante práctica, pero al final podrás hacerlo con los ojos cerrados y a toda velocidad.

PEQUEÑOS TRUCOS

Dead or Alive



Hasta que te hagas con un ejemplar del maravilloso *Tekken 3*, tendrás que arreglártelas con *Dead or Alive*.

Control de la imagen de la victoria
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, o Derecha durante la exhibición del vencedor para cambiar el ángulo de cámara. Pulsa R1 o L1 para graduar el *zoom*.

Trajes adicionales
Selecciona todas las opciones por defecto y completa el modo Tournament (Torneo). Podrás acceder a un traje extra cada vez que completes el juego.

Lucha como Raidou
Activa los trajes de todos los personajes. Selecciona el traje número 14 (para los personajes femeninos) o el 5 (para los masculinos) y completa el juego en el nivel de dificultad normal y con las opciones por defecto.

Lucha como Ayane
Completa el juego con Raidou en el nivel de dificultad normal y con las opciones por defecto.

Repetición del final del asalto
Mantén pulsadas las teclas Cuadrado + Círculo y, cuando se acabe el combate, pulsa Triángulo antes de que empiece la exhibición de victoria. Sigue manteniendo pulsadas las teclas Cuadrado + Círculo y pulsa Triángulo para acceder a la repetición del final del asalto.



Opciones de configuración extra
Las primeras cinco opciones del menú «Extra Config» aparecerán después de superar las 3, 6, 9, 12 y 15 horas de juego. Será mejor que te vendes esos pulgares antes de ponerte a la faena.

PISTA 2 CIRCUITO DE ALTA VELOCIDAD

Ésta es una gran pista para tus coches de alta velocidad. Las curvas cerradas te dan una buena oportunidad de alcanzar velocidades de vértigo en las curvas (en una hemos llegado a alcanzar los 379 Km/h). Para ver lo rápida que es esta pista, apunta el tiempo que tardas en completar la primera vuelta con un coche normal y luego compara ese tiempo con el conseguido con un coche de Gran Turismo. Por lo menos, rebajarás el tiempo en 25 segundos.





1 Primer peligro
La curva anterior hace que ésta sea más fácil. Has perdido un poco el equilibrio, así que un rápido toque de freno será suficiente para devolver el coche a la dirección adecuada. Si esto no es bastante, vuelve a frenar y pasarás la curva sin ninguna dificultad.

3 Y finalmente...
La segunda curva es el mejor lugar en el que dejar atrás a tus competidores. Empieza el giro desde arriba y mientras los otros intentan pasarte por abajo, apunta hacia sus capós y empléate a fondo. Si chocas, los enviarás hacia la hierba; harás que terminen su carrera mientras tú continúas tu camino.

2 Segundo peligro
Esta pista no tiene muchas curvas así que encontrar una que entrañe cierto peligro es hallar la que sea menos fácil. La primera está a la salida del túnel. Es una curva difícil a la izquierda. Para pasarla sin apuros, frena para reducir la velocidad del coche y gira el volante. Fácil.

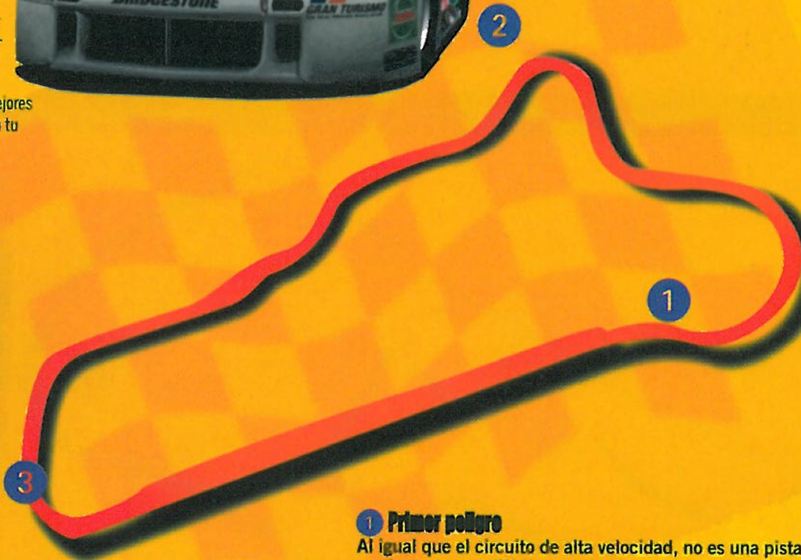




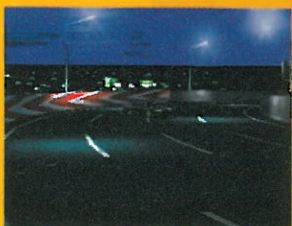
PISTA 3 CLUBMAN STAGE R5

Es la pista nocturna más rápida y, posiblemente, la mejor. Su escasa longitud le impide tener muchas de las curvas difíciles de carreras más largas, lo que te ofrece mayores posibilidades de cerrar la carrera en el modo dos jugadores. Para mayor disfrute, extiende la carrera a diez vueltas y tendrás una de las mejores experiencias automovilísticas de velocidad en tu PlayStation.





2 Segundo peligro
Ésta es fácil. En cuanto veas las rayas de la calzada por la izquierda dale al freno de mano y guía el coche con delicadeza por la curva. No sólo es fácil; cuando haces la repetición es fantástico.



3 Y finalmente...
En las dos últimas curvas es dónde se decide la carrera. El truco es tomarlas cuanto antes te atrevas. Cuando empiezas a derrapar por la velocidad, apunta hacia la pared interior (para cuando lo hagas, ya habrás salido de la curva) y evitarás estrellarte contra el muro opuesto y mantener tu velocidad lo más alta posible. Asegúrate de no iniciar las curvas demasiado pronto ya que esta pista sufre del síndrome de las paredes pegajosas.

1 Primer peligro
Al igual que el circuito de alta velocidad, no es una pista particularmente difícil, pero tiene un par de puntos peligrosos. Uno es la primera curva. En la primera vuelta no será un gran problema pero cuando ya has acelerado al máximo durante la recta, al entrar en el túnel la velocidad será imponente. Para asegurarte de que esto no ocurre, entra el túnel por la parte derecha, frena con rapidez mientras inicias el giro. De este modo, reducirás la velocidad suficiente para tomar bien la curva pero no tanto como para retrasarte.

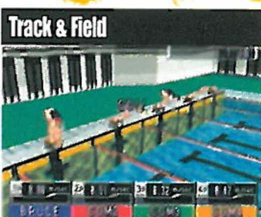


Opción de voz de los personajes
Completa el modo Entrenamiento ejecutando todos los movimientos después de seleccionar la opción de la lista de comandos.

Gráficos ocultos
Inserta el disco del juego dentro del lector de CD-ROM de un PC compatible y mira en el directorio Omake. Encontrarás varios gráficos en formato BMP.

Audio oculto
Pon la banda 2 en un equipo estándar de audio para CD para escuchar la música del juego.

Track & Field



Con esas largas noches de verano que te esperan, nos ha parecido oportuno echarle un buen vistazo al mejor juego de atletismo de que disponemos. Aquí tienes una lista completa de secretillos más unos cuantos consejos útiles.

Trucos
Bikinis en la prueba de natación de estilo libre:
Selecciona «100m Free Style» en la pantalla de selección de juego y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, X. Los nadadores aparecerán en bikini.

Indicadores ocultos
Selecciona la opción Start de la pantalla de títulos. Entra cualquier prueba y pulsa pausa. Mantén apretadas las teclas L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado + X + Triángulo + Círculo. Manténlas así y pulsa repetidamente Arriba o Abajo para mover los indicadores de la pantalla.

Transbordador espacial
En la prueba de salto de pértiga, consigue saltar los 4,5 en el primer intento. En el segundo intento, sitúa la percha en los 5,0 metros y sáltala. Cuando vuelvas a colocar la percha, pasará volando un transbordador espacial.

Tiranosaurus Rex
En la prueba de lanzamiento de pesos, consigue una distancia que tenga todos los números iguales, como «11,11» o «55,55». Un Tiranosaurus Rex aparecerá tras los asistentes al estadio. Desde luego, menuda jugarreta para los pobres espectadores.

OVNI
En la prueba de jabalina, pulsa una vez el botón de Cuadrado o de Círculo para empezar a correr hacia la línea de falta. Cuando aparezca el indicador de ángulo, pulsa rápidamente Cuadrado o Círculo. Asegúrate de que estás corriendo a gran velocidad y suelta la jabalina antes de llegar a la línea de falta. La



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡Soluciones completas!

PISTA 4 TRIAL MOUNTAIN

Esta es una de esas pistas que parecen fáciles al primer intento, pero que resultan ser de lo más pesado. Para poder optar a un tiempo decente debes ser un experto en frenado y deslizamiento a toda velocidad. Es una buena pista para dos jugadores con experiencia que deseen competir.







1 Primer peligro
Ya has practicado esta curva más veces de las que desearías gracias a su inclusión en el examen de conducción. Pero ahora puedes usar la hierba si quieres, aunque es mejor no hacerlo ya que sólo te hará perder velocidad. La clave para salir ileso es iniciar el derrape lo antes posible. De esta manera, tienes más tiempo para recuperar el control si algo sale mal.

2 Segundo peligro
Esta debería ser una de las curvas más duras del juego, pero en realidad es una de las más fáciles, ya que en lugar de rodear la hierba puedes pasar por encima. Puede que derrapes un poquito elevando ligeramente el auto, pero sé valiente.

3 Y finalmente...
Puede ser muy duro si tienes un coche flojo, pero si lo intentas en un TVR no tendrás ningún problema. Haz que derrape la parte posterior del auto para pasar las curvas con la mayor facilidad posible, pero sin pasarte ya que el TVR puede ser traicionero.



PISTA 5 DEEP FOREST

Se trata de una gran pista con muchas curvas y unas pocas rectas que la convierten en uno de esos circuitos perfectos para cargarse un buen coche. Si quieres comprobar como está tu suspensión hay un gran salto que te pondrá a prueba.







1 Primer peligro
Esta curva no está mal en la primera vuelta al circuito, ya que sólo unos pocos coches son lo bastante rápidos como para causarte problemas, pero cuando la atacas en la segunda vuelta arrastras la gran velocidad alcanzada durante la recta precedente. Gira el volante, acelera a la salida y asegúrate de que mantienes el coche recto, de lo contrario saldrás de la pista.

2 Segundo peligro
El derrape a la salida del túnel es la clave. Si no derrapas ahí, esta curva te lanzará contra la cuneta. En el mejor de los casos, caerás en la hierba y perderás unos segundos antes de reincorporarte a la carrera.

3 Y finalmente...
Lo peor de este circuito es tener dificultades en los puntos conflictivos. Las curvas no son lo más peligroso, sino la prohibición de pisar la hierba. Si sigues teniendo problemas, prueba el punto de vista desde fuera del coche y céntralo entre las líneas de la calzada.



PEQUEÑOS TRUCOS

jabalina debe salir disparada a la máxima potencia con un ángulo de más de 60 grados. Un OVNI caerá en el estadio, con la jabalina saliéndole por fuera.

Pájaros
En el lanzamiento de disco, consigue una distancia en la que coincidan las cifras de los metros con las de los centímetros, como por ejemplo «55,55» o 23,23». Una bandada de pajaritos sobrevolará el estadio.

Topo
En la prueba de triple salto o salto de longitud, consigue que coincidan las tres últimas cifras de tu distancia (por ejemplo: «13,33» o «19,99»), y aparecerá un topo en la posición de tu salto.

Globo
En la prueba de Lanzamiento de martillo consigue una distancia que coincida en metros y centímetros, como «1,01», «21,21» o «35,35». Un globito surgirá de la multitud.

Dirigible
En la prueba del salto de altura, marca en el primer intento. En el segundo salto, sitúa la barra a más de 40 cm. y sáltala. Durante el tercer salto, aparecerá un dirigible. Es original, no vamos a negarlo.

Trucos

Carrera de 100m
Pulsa el botón de Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas. Aprieta X para inclinar tu torso hacia delante y sobrepasar la línea de llegada.

Carrera de obstáculos 110m
Pulsa los botones de Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas y presiona X para saltar los obstáculos.



Salto de longitud
Pulsa Cuadrado y/o Círculo tan rápido como te sea posible antes de alcanzar la línea de penaliza-

PISTA 6 GRAND VALLEY

No sabemos por qué se les ocurrió incluir dos de esas mortales trampas de arena en esta pista. Y por si eso no bastara, hay un malvado que puede fastidiar incluso al más experto de los pilotos de GT. Intenta mantenerlo a raya.







1 Primer peligro
Hay muchas formas de tomar esta curva, pero por algún motivo derrapas más de lo deberías. Si estás jugando en modo manual, puedes intentar otro sistema. Reduce un par de marchas al acercarte a la curva (el motor se quejará, pero no te preocupes, no es de verdad) y derrapa hacia la banda. Intenta atacarla lo más pronto posible para tener más espacio para recuperarte si las cosas se descontrolan.

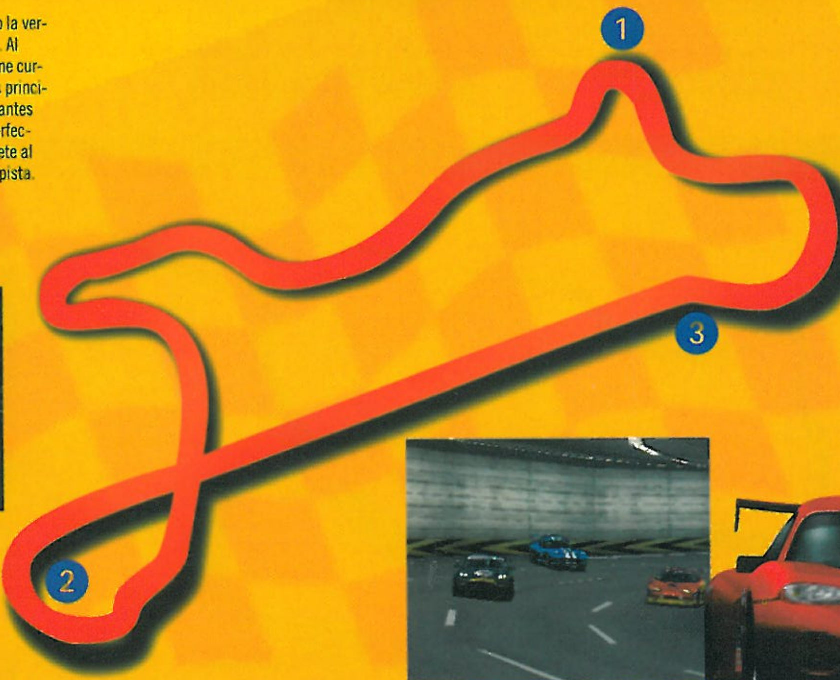
2 Segundo peligro
Lo mejor es ser precavido. Si atacas con demasiada velocidad, probablemente acabarás la primera curva pero no lograrás completar la segunda. Tendrás de reducir bastante la velocidad, frenar en la primera curva mientras tomas la segunda derrapando. Asegúrate de no darle al acelerador demasiado pronto.



3 Y finalmente...
La segunda curva de arena es perfecta para acabar con las posibilidades de tu compañero de juego. Acércate a tu oponente desde el interior y embiste por las bandas sin piedad. Si lo haces bien, le enviarás a la arena y la carrera será tuya.

PISTA 7 SPECIAL STAGE R5

Es la mejor pista nocturna. No tan larga como la versión de la Ruta 11, con una longitud perfecta. Al igual que la mayoría de las buenas pistas tiene curvas muy cerradas (no recomendadas para los principiantes) y algunas rectas largas para los amantes de la velocidad. Si quieres experimentar la perfección de *Gran Turismo*, apaga la música y súbete al Subaru Impreza para darte una vuelta por la pista. Es una belleza digital.





1 Primer peligro
Más difícil de lo que parece. La curva da un pequeño giro justo al final de las barreras rojas y blancas. Para superar esto, empieza el derrape hacia la derecha, frena, e inicia el derrape hacia la izquierda. El truco es hacerlo todo en su debido momento, así que no esperes que te salga bien a la primera.



2 Segundo peligro
El mejor lote de curvas de todo el juego está justo al final de este circuito. Al principio es un giro a la izquierda, luego un cambio brusco hacia la derecha. Para superarlo ataca la primera curva como siempre, luego frena, gira el volante hacia el muro derrapando y dale otra vez al acelerador. Si todo sale bien, la parte posterior del coche se deslizará mejor durante la curva.





3 Y finalmente...
Es una pista tan rápida que sólo vale la pena probarla con un Skyline o un TVR para disfrutar al máximo de la velocidad.

ción. Entonces, aprieta X hasta que consigas un ángulo de 45 grados.

Triple salto
Pulsa Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas, luego presiona X antes de llegar a la línea de penalización para saltar. Vuelve a pulsar X cuando bajes para el segundo salto. Por último, mantén apretado el botón de X hasta que alcances un ángulo de 45 grados para el salto final. Dominar el triple salto no es cosa fácil pero, con un poco de práctica y dedicación, puedes hacerlo.

Salto de altura
Pulsa Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas. Mantén pulsada la X para saltar. Suéltala después de saltar con la percha. Con un poco de suerte, tu atleta conseguirá volar sobre la barra sin «morir en el intento».

Salto de pértiga
Pulsa Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas. La pértiga se plantará automáticamente. Mantén pulsada la X para situar tu tronco por encima de la barra. Suéltalo para que tus piernas pasen por encima de la percha.

Lanzamiento de martillo
Pulsa Cuadrado y/o Círculo lo más rápido posible. Mantén pulsada la X cuando empieces el cuarto giro. Suéltala cuando consigas un ángulo de 45 grados.

Jabalina
Pulsa Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas. Mantén pulsada la X a la vez que te acercas a la línea de salida y suéltala cuando alcances los 45 grados.

Disco
Pulsa Cuadrado y/o Círculo lo más rápido posible. Mantén pulsada la X cuando empieces el segundo giro. Suéltala cuando alcances los 45 grados.

Lanzamiento de peso
Pulsa Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas. Mantén pulsada la X cuando estés cerca del círculo. Suéltala cuando consigas un ángulo de 45 grados.

100m libres
Pulsa Cuadrado y/o Círculo tan rápido como puedas. Mantén pulsada la X justo antes de llegar al muro de los 50m para que tu corredor gire.

Klonoa



Después de habernos probado su indiscutible arte a la hora de convertir juegos arcade, con este juego, Namco ha demostrado ser igualmente genial en la creación de sus propios juegos.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡Soluciones completas!

PISTA 8 SPECIAL STAGE R11

En primer lugar, ni se te ocurra probar esta pista sin un coche decente y tanpoco si no eres un buen piloto. Es la más difícil del juego. Tendrás que utilizar todos los recursos. Si conquistas esta pista podrás con todo lo que *GT* puede ofrecer.







1 Primer peligro
Ésta es la sección más difícil del juego. Te hallas en una recta interminable cuando, de repente, aparecen otras en la carretera que te obligan a irte al otro lado. Y por si fuera poco, ocurrirá lo mismo otra vez unos kilómetros más adelante. Es excepcionalmente difícil. El único consejo que te podemos dar es que intentes tomarlas lo más abiertas posible, así que empieza desde la izquierda y vete directo al hueco nada más verlo.

2 Segundo peligro
Aquí los diseñadores se emplearon a fondo. Todo va bien mientras entras en el túnel preparándote para irte a la izquierda. Pero de repente todo cambia y la carretera se va hacia la derecha. Esto te sorprende y te impide atacar el giro correctamente. Tendrás que derrapar al entrar en el túnel y frenar para empujar al coche por la curva.

3 Y finalmente...
Con una pista tan fantástica necesitas un coche de alto rendimiento para poder disfrutarla. Prueba el Dodge Viper o el TVR Cerbera. Los dos tienen una estupenda conducción. Además, su tendencia al derrape posterior es fundamental para tomar la mayor parte de las curvas.



PISTA 9 AUTUMN RING

Es la pista más divertida del juego y tiene todo lo necesario para dos jugadores. Incluso con dos curvas arenosas, pronto te hallarás a toda velocidad. Para la mejor conducción te recomendamos el Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR.







1 Primer peligro
Ésta es una curva arenosa como cualquier otra. Recuerda que más vale ser precavido que osado, de lo contrario lo sentirás. No toques el freno de mano para nada, a menos que te guste arriesgar tu vida.

2 Segundo peligro
Este tramo es relativamente fácil pero si lo pruebas con un poco de velocidad lo lamentarás. Hay tanta hierba que tardarás siglos en recuperarte de un error semejante. Tendrás mejores posibilidades si empiezas despacio y derrapas lo justo antes de ver el puente, el punto ideal donde empezar el deslizamiento.

3 Y finalmente...
Echa un vistazo a esto. Es el sitio perfecto para iniciar el arranque. El sistema de deslizamiento en *Gran Turismo* funciona como en la vida misma. Mejor que no lo intentes en una curva, ya que no funcionará bien y te estrellarás contra la banda.



PEQUEÑOS TRUCOS

Torre Balue (Visión extra)
Nivel *bonus*
Guarda los 72 Phantomilianos.

Test musical
Completa el juego *bonus* de Torre Balue. Una opción para un test de música aparecerá en la pantalla de selección de nivel. Con él podrás probar toda la música.

Pantalla de títulos
Pulsa L2 y R2 en la pantalla de títulos para quitar todas las hojas.

Selección de nivel
Completa el juego, luego vuelve a la pantalla de títulos. Selecciona la opción «Continue» y luego «Vision Clear».

Rascal

Bueno, no es el mejor juego del mundo, pero pon a un niño de 10 años delante de la pantalla y contempla cómo se hace milagrosamente con el método de control. Um... que raro, ¿eh?

Selección de nivel y habitación: Introduce HOUSE como clave de acceso para empezar el juego. Para seleccionar un nuevo nivel pulsa R1 durante la partida o R2 para escoger una habitación.

Skull Monkeys



La mejor demostración de imaginación que hemos visto en mucho tiempo. Este juego de plataformas resultó ser una experiencia un tanto truculenta, así que hemos investigado a fondo para poder confiarte algún truco nuevo que te ayude a superarla. Realmente, es un juego muy difícil para un novato, pero a la larga vale la pena.

Trucos
Omitir un nivel
Pausa el juego y pulsa Triángulo, L1, L1, Cuadrado, Derecha, Círculo, Triángulo, Abajo.

Halo extra
Pausa el juego y pulsa R2, Cír-

PISTA 10 AUTUMN MINI

Probablemente, el circuito perfecto para una carrera de diez vueltas entre dos jugadores. No tendrás la oportunidad de destrozar los coches, pero es perfecto para disfrutar de las curvas. Tiene de todo, desde desniveles a trampas de arena. Caballeros, enciendan sus motores.







2 Segundo peligro
Es el típico ejemplo de una curva que es más cerrada de lo que parece. Cuando lo intentas por primera vez parece suave. Lo mejor que puedes hacer es tomarla lo más abierta posible y darle un rápido pisotón al freno para empezar el derrape antes de girar el volante y acelerar de nuevo. Ten cuidado.

1 Primer peligro
Aunque se parece mucho a la curva arenosa de Grand Valley Este no intentes el mismo enfoque ya que no alcanzarás la velocidad suficiente para intentar el frenado de golpe. La mejor forma de hacerlo es tirar del freno de mano pronto y apuntar hacia la barrera metálica. A veces no te saldrá bien, pero si lo consigues ahorrarás unas milésimas de segundo.



3 Y finalmente...
Cuando te acerques al giro final, algo te dirá que te lo tomes con toda precaución, pero no te preocupes. Hay una extensión del asfalto que te permitirá abrirte al máximo. Si aceleras aquí podrás obtener una buena posición al final de la carrera, ya que los coches manejados por ordenador tienen la tendencia de darle mucho a los frenos y jugar sobre seguro en esta penúltima sección.

Cómo ganar dinero en tres etapas fáciles

Ganar dinero

Para empezar tienes que clasificarte para la Copa Sunday. Puede que no sea muy interesante, pero por lo menos te permitirá ganar mucho dinero si ganas cada vez.

No te saltes la clasificación, ya que ningún piloto debería colarse en el primer puesto y recoger todos los créditos de bonificación.

Si ganas, obtendrás el Mazda Demo. No vale la pena conducirlo. Así que vete al garaje, llévalo directamente a la exposición y cámbialo por 12.000 créditos que te irán la mar de bien. Repite el proceso hasta obtener unos 100.000 puntos (no tardarás tanto como crees), regresa al garaje, vende tu coche de carreras (asegúrate de venderlo al fabricante para obtener el máximo) y cómprate uno de esos maravillosos Dodge Viper. Tu próxima tarea consistirá en entrar en unas cuantas carreras de clasificación. Esto te hará ganar más dinero a la vez que te permitirá familiarizarte con los coches.

Ganar más dinero

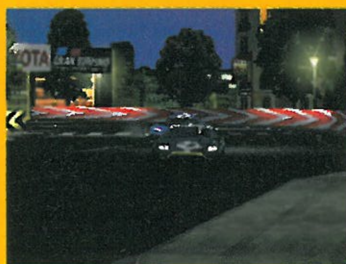
Ahora que ya te has acostumbrado a este coche, es hora de apuntarse a las carreras importantes. No podrás participar en ninguna de las que valen la pena si no dispones de los permisos y licencias correspondientes. Consíguelos antes de continuar.

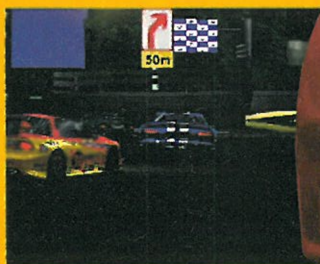
Empieza por la Copa Clubman. Necesitarás el Permiso A, pero eso no es muy difícil para un piloto experimentado como tú. Si lo consigues podrás escoger entre una bonita colección. Puedes usar el Chevrolet Z28 Camaro 30th Aniversary Edition en unas cuantas carreras. Cuando ya no sea novedad, lo puedes vender por 17.000 y comprar el último modelo del Viper. A estas alturas ya contarás con una buena máquina, así que apúntate a la Tune Race (necesitarás un Permiso A Internacional). Si tienes éxito, ganarás el fabuloso Skyline '91 GT-R. Ya eres dueño de los dos mejores coches de este juego.

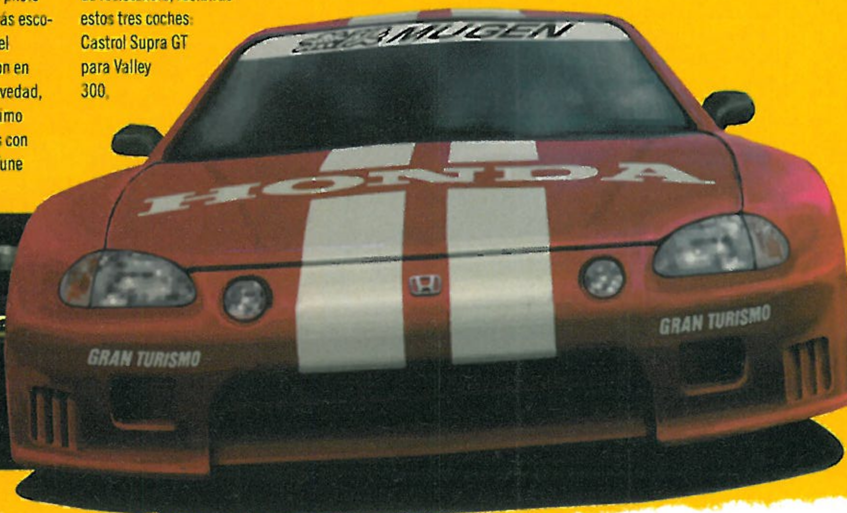
Y el resto...

Cuando tengas estos dos coches tendrás muchas opciones para situarte como ganador. Si eres insaciable, prueba las carreras de resistencia. A 60 vueltas, estas carreras pueden durar de una a dos horas, depende de ti. Y si finalizas cada una de las carreras de resistencia, recibirás estos tres coches: Castrol Supra GT para Valley 300, Nissan Silvia LM para la carrera Stage 11 Endurance y el Nissan GT-R para la carrera final.

Si no tienes demasiado tiempo y sólo quieres probar una carrera, opta por la final ya que tiene el mejor premio. Con estos consejos que te hemos dado puedes ganar suficiente dinero y coches como para competir en cualquiera de las carreras y tener buenas posibilidades de ganar. Ahora sólo depende de ti. Conduce con cuidado...







culo, Círculo, Abajo, Izquierda, Círculo, Derecha, Abajo.

Munición
Pausa el juego y apreta Abajo, Círculo, Arriba, R2, Izquierda, Triángulo, Select, Select.

Máximo de vidas
Pausa el juego y pulsa L1, Triángulo, Abajo, Izquierda, Círculo, Select, Cuadrado, Derecha.

Máximo de Super Willies
Pausa el juego y pulsa R1, Izquierda, Cuadrado, Triángulo, L1, Triángulo, R2, Select.

Klaymen congelados
Pausa el juego y pulsa L2, Izquierda, Círculo, R2, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo.

Klaymen teñidos
Pausa el juego y pulsa L2, Círculo (2), Izquierda, Select, L2, Arriba, Abajo.

Klaymen locos
Pausa el juego y pulsa Abajo, Derecha, Triángulo, L2, Arriba, Izquierda, Triángulo, Select.

Klaymen rápidos
Pausa el juego y pulsa Izquierda, Cuadrado, R2, Círculo, R1, Abajo, Círculo, R2.

Klaymen lentos
Pausa el juego y pulsa L1, Triángulo, Izquierda, Abajo, R2, Triángulo, Izquierda, Select.



Klaymen pequeños
Pausa el juego y pulsa R1, Izquierda, Cuadrado, Triángulo, R1, Izquierda, Cuadrado, Triángulo.

Máximos Swirly Q
Pausa el juego y pulsa R1, Derecha, Círculo, R2, R2, Cuadrado, Derecha, Select.

Phoenix Hands total
Pausa el juego y pulsa Cuadrado, Triángulo, R2, Izquierda, Select, Círculo, Triángulo, Derecha.

Phart Heads total
Pausa el juego y pulsa R1, Izquierda, Arriba, L1, L1, Cuadrado, Derecha, Select.

Shoot Heads
Pausa el juego y pulsa Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Derecha.

Enema universal total
(Sí, nosotros también lo hemos leído bien: ¡Enema universal! Yaaaaag)
Pausa el juego y pulsa Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo, Triángulo, Select, Select, Select.

Máximo de iconos años 70
Pausa el juego y pulsa Select, Círculo, Arriba, Izquierda, Abajo, Arriba, Abajo, Cuadrado.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡Soluciones completas!

Benditos fabricantes

Saber cómo competir en cada pista no es suficiente si no sabes qué coches debes conducir en cada caso. Nuca se sabe, pero debe haber gente que opina que el ultraligero Demio es una buena elección, o que el MX-5 se maneja estupendamente. Para evitar cometer estúpidos errores aquí tienes nuestra guía con todos los fabricantes y algunos consejos.

Mitsubishi

Mejor coche Lancer Evolution IV GSR

Echando un vistazo a las opciones de Mitsubishi, probablemente son los mejores coches. El FTO es un gran coche, asequible y que puede mejorarse enormemente. Además, también está el GTO. Un coche extraordinario para las carreras y conducirlo es un placer. Pero no tan divertido como el Lancer Evolution IV. Es insuperable.

TVR

Mejor coche Cerbera Limited Edition

Estos coches son asombrosos. Desde el más sencillo de la gama, el Grittith, al Cerbera, todos tienen una conducción fantástica. Pero te avisamos: no son aptos para los pilotos sin experiencia. Son de los más peligrosos cuando tomas las curvas con demasiada velocidad, y a la mínima pueden volcar y salirse de la pista.

Toyota

Mejor coche Supra

Como era de suponer, los Toyota no decepcionan. Desde los modelos pequeños pero potentes van mejorando hasta llegar a la máquina más BESTIAL, el Supra 3000. Todos estos coches son muy resistentes en la carretera. En ellos se toman las curvas más cerradas con total naturalidad y los circuitos más duros se vuelven simples.

Chevrolet

Mejor coche Camero Z28

Al igual que los Aston Martin son una pérdida de tiempo. Probablemente se incluyen aquí para contentar a los estadounidenses, pero de todos los Chevies sólo hay cuatro que sean dignos de mención y ninguno de ellos tiene nada especialmente interesante. Todos optan por el rendimiento en lugar de potencia y ni eso lo tienen bien resuelto. Si te das una vuelta con cualquiera de ellos, su manejo es relajado, pero carecen de garra. Si quieres emoción tras el volante, tendrás que buscar en otra parte.

Nissan

Mejor coche Skyline

La mejor marca del juego. Tiene algunos de los mejores coches. El 180SX es pequeño (un poco decepcionante), pero los modelos restantes van mejorando hasta llegar al Fairlady (no está nada mal) y al Skyline (genial). Cuando empiezas el juego puedes comprar el R32 de segunda mano por unos 9.500 y usarlo para ganar unas cuantas carreras y ganar más puntos. Si sigues nuestros consejos para ganar más dinero lo más rápidamente posible, cómprate esta monada.

Chrysler

Mejor coche Viper GTS-R

Esta compañía compensa los malos Chevrolet. Aunque sólo hay dos modelos (tres, si cuentas las radicalmente distintas especificaciones de los Viper) son de los mejores del juego. Comparten muchas de las características de los TVR, los modelos básicos son mucho más rápidos y tienen una aceleración de miedo. Quizás su mejor aspecto es la rapidez con que la versión estándar puede convertirse en un súper coche.

PEQUEÑOS TRUCOS

Ítems de estado al completo
Pausa el juego y pulsa L1, Triángulo, Abajo, R1, Círculo, Derecha, Arriba, Select.

Quitar el texto de pausa
Pausa, pulsa L2, Izquierda, Círculo, R2, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo.

Nivel *bonus* años 70
Introduce la clave de acceso: Cuadrado, R1, R1, L1, L2, Triángulo, R1, L2, L1, R2, Cuadrado, R2.

Secuencia de vídeo extra
Recoge todas las Swirly Q y completa el juego. Para esquivar niveles sólo tienes que entrar los códigos que te indicamos debajo en la pantalla de clave de acceso que encontrarás en el menú principal.

Claves de acceso de nivel



- **Monkey Shrines**
R2, R2, Círculo, Cuadrado.
- **Hard Boiler**
Círculo, X, R2, R2, Triángulo, X, L1, X, X, Triángulo, Cuadrado.
- **Nieve**
R1, R2, Cuadrado, Círculo, Círculo, L1, R1, X, X, R1, L1.
- **Skull Monkeys Brand Hotdogs**
L1, Cuadrado, X, L2, X, L1, R2, X, X, R1, R1.
- **Estructura elevada de terror**
Triángulo, L1, R2, L2, Cuadrado, L1, R2, X, X, L1, Triángulo.
- **YNT Jardín muerto**
Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, X, Cuadrado, X, Cuadrado, L1, Cuadrado, Cuadrado.
- **YNT Minas**
R1, L1, X, R2, L1, X, Cuadrado, X, Cuadrado, R2.
- **YNT Malas hierbas**
L1, Triángulo, Triángulo, R2, L1, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.
- **YNT Huevos**
L2, L2, Cuadrado, Círculo, X, L1, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, X.
- **Monk Rushmore**
X, Cuadrado, X, L2, X, L1, Triángulo, Cuadrado, L2, L1, R1.
- **Sore Head**
L2, X, Círculo, L2, Círculo, L1, L1, Círculo, L2, R1, Cuadrado, L1.
- **Shardes**
R2, R2, X, L2, Triángulo, L1, L1,

Mazda

Mejor coche RX-7

Son unos buenos coches, empezando por el pequeño Demio (¿Qué quieres decir con eso de que son chatarra? ¿No sabes lo que puedes obtener con su venta?). Olvídate del MX-5, es una pérdida de tiempo. El RX-7 es una buena opción.

Aston Martin

Mejor coche DB7

Tenemos malas noticias. Después de rigurosas pruebas, hemos llegado a la conclusión de que los Aston Martin son los peores coches del juego. Parecen súper modelos, pero se manejan fatal. Con el dinero que cuestan y todo lo que sacas es un coche terrible en las curvas.

Subaru

Mejor coche Impreza

Son la sorpresa del juego. Sin ser extraordinariamente rápidos, estos coches dan un gran rendimiento. Darse una vuelta en cualquiera de ellos es puro placer. Cuando tengas dinero, hazte con un Impreza Rally. Es un coche maravilloso.







Honda

Mejor coche NSX R GTI Turbo

No son nada del otro mundo. Nos han decepcionado un poco. El Honda Civic R no está mal para una carrera de segundo orden, pero ni lo sueñes contra pilotos expertos. El mejor coche es el NSX, pero eso ya lo sabías.





Los coches de tus sueños

¿Cómo vas a elegir el mejor coche cuándo hay tantos para escoger? Lo mejor que puedes hacer es seguir leyendo. Éstos son los tres mejores coches que puedes comprar.

Número uno

Skyline Nismo 400 R

No es el Skyline normal. Dicho de otra manera, el modelo normal empieza con 280 caballos, pero éste tiene 800 y aún le queda potencia al motor. Cuando lo probamos en la pista de pruebas, conseguimos una velocidad máxima de 446 km/h. Inténtalo con un Demio. Para ver lo bueno que es este coche, date una vuelta por la Special Stage R11.

Número dos

TVR Cerbera LM

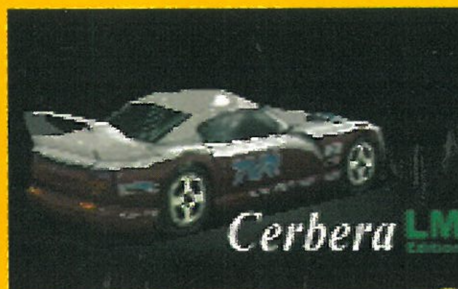
El premio cuando ganas la competición entre coches japoneses contra británicos. Es asombroso. Pintado en granate y plata, el TVR tiene la mejor aceleración gracias a sus increíble potencia/peso (603 caballos de potencia y 599 kg). Como todos los TVR, el Cerbera falla cuando tomas una curva con demasiada velocidad.

Número tres

Dodge Viper GTS-R

Todos coinciden en su potencia. Ya sabes lo que dicen sobre lo que parecen todos los coches de carreras grandes, pero es un hito de la ingeniería estadounidense. Igual en pistas cortas y sinuosas que en las pistas rápidas. El Viper es el rey supremo. Sólo hay dos coches que lo superen. 87.000 es un buen precio y vale la pena. Cómpralo y te divertirás.







X, L2, R1, Cuadrado, R1.

- **Castillo de los muertos**
Círculo, L1, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, L1, L2, Cuadrado, R2.
- **Increíble Drivey Run**
Círculo, L1, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, L1, R2, L2.
- **Worm Graveyard**
L2, Círculo, Círculo, R2, Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, L1, R2, Triángulo.
- **Evil Engine N.º 9**
R2, R1, X, Cuadrado, Círculo, L1, R2, Cuadrado, L1, R2, Triángulo (2).

VMX Racing



No han aparecido muchos juegos de motos en la PlayStation, así que tendrás que aceptar lo que hay. Aquí tienes algunos fantásticos códigos para el último juego de Anco.

Despliegue de coordenadas
Durante el juego pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha(2), Abajo, Select.

Moto con sombreado Gouraud
Durante el juego pulsa Cuadrado (2), X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, Select.

Rastros de pintura
Durante el juego pulsa Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado (2), Triángulo, Círculo, X, Select.

Colores «disco»
Durante el juego pulsa X, Círculo, Cuadrado, X (2), Triángulo (2), Select.

Secuencias de vídeo
Durante el juego pulsa Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo (2), Círculo, Select.

Paisaje ondulado
Durante el juego pulsa Arriba, Izquierda, Derecha (2), Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Select.

Canción tecno-funk
Durante el juego pulsa Izquierda, Arriba, Derecha (2), Izquierda, Abajo (2), Derecha, Select.

Trucos
Utiliza las siguientes acciones del controlador justo antes de dar un salto para realizar los movimientos. Si haces suficientes en un encuentro, las pistas extra aparecerán automáticamente.



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡Soluciones completas!

● Analizado: PSP Nº11 ● Puntuación: 90%

Gex: Enter the Gecko

El mes pasado te presentamos las extrañas y maravillosas manías de este lagarto en 3-D, pero para facilitar las cosas nos limitamos a los niveles sencillos. Este mes echamos un vistazo a los más complicados. Ahora será más peliagudo...

NIVEL 7 UMPIRE STRIKES BACK

Tareas

1. Ir en el cohete
2. Entrar en la Cúpula de batalla

● A fin de complicar aún más este nivel, no debes perder de vista el repuesto de aire para asegurarte de que Gex tiene bastante para seguir adelante. Para obtener más repuestos, golpea con la cola los tanques de aire rojos o atiza a los Stingrays, ya que se convierten en aire cuando los zurras.

● Para lograr el primer objetivo, sal de la estación de aire, tírate por el borde derecho de la plataforma y pasa por la rampa quemada hasta el asteroide que contiene aire.

● Ahora salta a la plataforma móvil cercana y ábrete paso hasta el segundo asteroide, donde puedes usar la estación de aire. Da un salto hacia un asteroide más pequeño que hay cerca y golpea con la cola los tubos de transmisión. Luego brinca al platillo volador que aparece y deja que te lleve al área oculta.

● Una vez allí, hazte con el mando extra de plata junto a la mosca de energía verde.
Cruza el portal de un salto para volver al punto de partida.

● Regresa al segundo asteroide y empieza a saltar a las plataformas móviles.
En medio de las plataformas puedes saltar a la izquierda o bien a la derecha para conseguirle a Gex más repuestos de aire.



● Cuando llegues al tercer asteroide repón el aire. Luego salta a las dos plataformas para llegar al hangar del cohete. Salta a la plataforma elevada y trepa al cohete mediante otras dos plataformas. Toca la pata brillante para enviar el cohete a la siguiente área.

● En cuanto realices el aterrizaje forzoso, usa el repuesto de aire, luego aléjate de los escombros, donde te atacarán una araña robot y un pistolón antes de birlar las golosinas.

● Dirígete de nuevo a la estación de rellenado y pásala andando. Estáte alerta porque está a punto de atacarte un platillo volador equipado con potentes láseres.

● Al fondo de la sala hay un gran agujero: salta dentro y dales una paliza a los malos del interior para recoger el mando rojo y completar el primer objetivo.

● Empieza la búsqueda del segundo mando al principio del nivel. Salta de esta plataforma y dirígete hacia las rejas elevadas de la izquierda y a la sección rotatoria.

● Pasa los cráteres infestados de serpientes y acércate a las plataformas moradas. Busca un asteroide con una torre. Recarga el aire y usa los pies pegajosos de Gex para trepar por el flanco de la torre (evita las ondas de tensión), luego salta a lo alto de la torre y repón el aire.



● Atiza a la araña robot y sigue el camino curvo antes de saltar sobre unos cuantos rayos para alcanzar la siguiente torre.

● Trepa hasta lo alto de esta torre y elimina al poderoso *alien* que empuña un sable de luz. Desde aquí, salta a la plataforma inestable para llegar a la TV que actúa de punto de control.

● Desde las plataformas verdes llegarás a lo más alto a base de saltos en zigzag. Salta a las plataformas cortas que dan vueltas para alcanzar la siguiente sección, trepa entonces a una nueva torre y salta el saliente.

● Cruza la plataforma que da vueltas cuando pare la primera, golpea entonces a esa especie de cosa alienígena para bajar el campo de fuerza y, por último, agénciate el mando rojo para completar el segundo objetivo.

NIVEL 8 PANGAEA 90210

Tareas

1. Asaltar la Isla Lava
2. Trepar al volcán

● Pasa de un salto la primera corriente de lava y salta luego al saliente de piedra para cruzar el segundo flujo.

● Al llegar a la flor gigante úsala a modo de trampolín para conseguir algunos puntos más, luego aporrea el huevo gigante y salta a las plataformas flotantes para cruzar más riachuelos de lava.

● Mata al pájaro prehistórico usando la plataforma de color claro para llegar al saliente lejano.

PEQUEÑOS TRUCOS



Hay tres códigos de trucos en total que tienes que introducir por separado para que funcionen.

Truco	Código
Nac Nac	R2
Table-Top	R1
Movimiento especial #1	R1, R2, R1, R2
Movimiento especial #2	R1, R1 R1, R1
Movimiento especial #3	R2, R2, R2, R2

Pistas *bonus*
Si realizas suficientes trucos durante el modo «Season», podrás acceder a las pistas de *bonus* en el siguiente orden: Moon, Desert, Moon, Figure-8 Supercross. Nota: La pista Moon tiene un tiempo límite de un minuto. La pista Desert acaba cuando te sales de la pista.

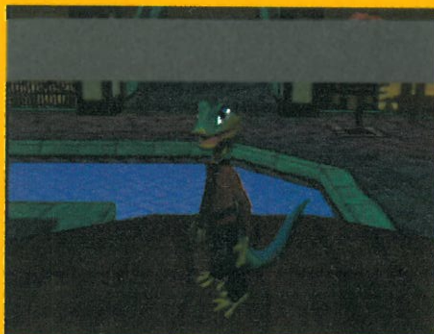
WCW Nitro

Después de haber conseguido, finalmente, un juego de lucha semi decente al alterofílico estilo de T•HQ, por supuesto se han asegurado de que el juego pudiera durar bastante. Prueba estas opciones secretas, a ver qué tal te sientan:

Activa un solo equipo de luchadores
Pulsa R2, L2, R1, L1, L1, R1, L2, R2 y Select en la pantalla de opciones. Luego, selecciona un luchador en la pantalla de selección de personajes y pulsa L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 y Select. Los tres luchadores secretos relacionados con ese luchador se activarán.

Activa todos los luchadores
Pulsa R1 (4), L1 (4), R2 (4), L2 (4) y Select en la pantalla de selección de personajes. Un sonido te confirmará que has entrado el código correctamente. Los 48 luchadores extra estarán ahora disponibles para su selección.

Selección del ring
Pulsa R1, R2, R1, R2, Select en la pantalla de opciones. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. Pulsa Select para desplegar el próximo ring de la serie.



● Cruza hasta el siguiente saliente (usa el saliente superior o la ruta de la flor trampolín). Mata otro huevo andante, cruza otro flujo de lava y salta por una serie de salientes de acantilados hasta alcanzar la mosca roja.

● Para completar el primer objetivo, ve al fondo del barranco y sigue un saliente estrecho que te llevará hasta algunos árboles con unos cuantos salientes de color claro.

● Salta sobre ellos, dejando atrás el chorro de fuego, y llega a un saliente junto al tramo gris. Usa las botas pegajosas para trepar por el acantilado y sigue luego el sendero que da a un puente de piedra.

● En la Isla de la Lava, salta al saliente más cercano, sube por el camino de la derecha y usa el último saliente para llegar a la TV de salida, recogiendo el mando rojo para completar la primera tarea.

● Para la segunda tarea, empieza de nuevo en la cascada de lava y salta a lo alto de los salientes. Una vez allí, sigue el camino de la izquierda y busca en la piedra la vena gris del medio.

● Trepa pegándote a la vena y ve entonces por la izquierda al cruce. Ahora déjate caer a la izquierda mientras esquivas las piedras, y salta luego sobre el hueco que da a la gran flor.

● Mientras saltas sobre ella, mira hacia abajo y podrás ver un mando de plata debajo tuyo (cerca de los cantos rodados). Si quieres hacerte con él, vuelve donde acababa el muro pegajoso y salta desde el saliente para añadirlo a tu colección.

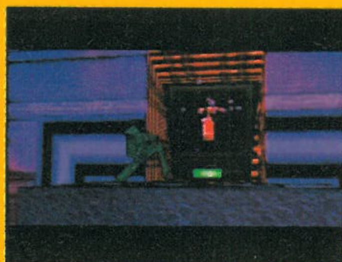
● Deslízate por el saliente derecho y vuelve a la roca gris pegajosa, tomando esta vez el saliente a mano derecha. Espera a que pare la llama y salta entonces sobre ella para hallar otro grupo de rocas pegajosas.

● Salta hacia el acantilado y quédate en el camino dejando atrás una nueva planta escupefuego. Pasa saltando una serie de columnas y deja atrás las rocas que caen.

● Cuando llegues a los salientes de color claro, salta sobre ellos hacia el extremo opuesto hasta llegar a un montón de enormes costillas (cerca hay una planta escupefuego).

● Usa la cola a modo de látigo para romper las costillas y utiliza luego los salientes claros para llegar al siguiente trozo.

● Tras luchar con un triceratops, pasa otro grupo de costillas (cerca de la TV de salida) y recoge el mando rojo para completar la tarea 2.



NIVEL 9 POLTERGEX

Tareas

1. Llegar a lo alto del depósito de cadáveres
2. Subir a la Torre Fantasma
3. Aplastar ocho neveras para sangre

● En lo alto de la escalera de la derecha, golpea con la cola la primera nevera. Vuelve abajo, al punto de partida, y sal por la puerta a la sala contigua, luego salta al botón para encender las luces y repele a los fantasmas. Cruza entonces la puerta que da a la siguiente sala.

● Atraviesa esta sala hasta llegar a la siguiente, con hachas que caen. Usa entonces los pies pegajosos para pegarte a las planchas de metal junto al caldero y trepa para llegar al saliente oculto en el que hallarás la segunda nevera de sangre (dos de ocho para cumplir el tercer objetivo).

● De nuevo en el suelo, pasa otro grupo de ases para llegar a la puerta del final del pasillo. Tras cruzar la siguiente puerta, ve a la izquierda para hallar otra nevera para sangre (tres de ocho).

● Cuando encuentres la siguiente puerta, crúzala para llegar al balcón que da a una biblioteca. Corre por ahí hasta llegar al otro lado, donde darás con la cuarta nevera (cuatro de ocho).

● Ve ahora al centro del balcón, espera a que aparezca una mesa mágica y súbete encima. Cuando vayas por la estantería central, salta al suelo y abre la puerta de delante tuyo para revelar la quinta nevera (cinco de ocho).

● En el piso de abajo verás un agujero en la pared en el que hay ocultas algunas golosinas. Tómalas y cruza la puerta junto al agujero para alcanzar el primer objetivo, o bien cruza la puerta en lo alto de la escalera de la biblioteca para dirigirte a la tarea 2.



● Para la primera tarea, cruza la puerta del fondo de las escaleras y usa las losas deslizantes para llegar a lo alto de los ataúdes (muy complicado). Luego tuerce la esquina para un nuevo intento con las planchas deslizantes antes de alcanzar la TV de salida. Sube luego a lo alto para conseguir el primer mando a distancia.

● Para la segunda tarea, sube las escaleras. Para llegar al otro lado, salta sobre unas cuantas lámparas de araña, déjate caer por el saliente junto a la puerta y mira bajo dicho saliente para descubrir la sexta nevera (seis de ocho). Mira una puerta que hay por aquí y hallarás el mando plateado.

● Para conseguirlo, usa otra cosa flotante para volver al saliente contiguo y empuja el ataúd con el fin de elevar dos puertas.

Salta de nuevo a otro objeto flotante y vuelve con él al primer saliente. Empuja el ataúd que ya está dentro del hueco para elevar la puerta que bloquea el acceso al mando. Agénciate el control remoto plateado.

● Salta ahora a otro objeto flotante y deja que te lleve por toda la sala hasta que puedas saltar al saliente que hay sobre la nevera para sangre.

● Usa la puerta para entrar en la sala contigua y déjate caer al suelo emparrillado donde hallarás la penúltima nevera (siete de ocho).

● Desde lo alto de la sala, cruza la puerta y la sala por medio de las lámparas de araña para recoger la última nevera (ocho de ocho).

● Para la tercera tarea, déjate caer por el balcón y vuelve a la biblioteca. Sube por las escaleras hacia la TV de salida, gírate y salta a la barandilla y luego a la araña. Al otro lado de la sala (junto a las caras cambiantes) hay un tercer mando rojo. Hazte con él para completar el tercer objetivo.

● Debes volver a la sala encantada y trepar por el muro pegajoso hasta el saliente alto. Más allá de la cabeza que vomita fuego llegarás a una puerta. Crúzala y haz el viejo truco de los pies pegajosos para llegar al otro lado. Luego, cruza la siguiente puerta.

● Empuja los ataúdes a los huecos, entra luego por la puerta que hay dentro del hueco pequeño para llegar a una segunda biblioteca. Salta a alguna cosa flotante para alcanzar el balcón superior y cruza las dos puertas siguientes.

● Atraviesa esta próxima sala usando las lámparas de araña, cruza las puertas amplias y sube por las escaleras para recoger el tercer mando rojo y completar así el segundo objetivo.



Más rings
Pulsa L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select en la pantalla de opciones. Los rings Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir, Hall of mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark y Texas estarán ahora disponibles para ser seleccionados. No se puede pedir más.

Berridos secretos
Selecciona cualquier luchador en la pantalla de selección de personajes. Pulsa Círculo y podrás escuchar sus «comentarios».

El baile YMCA
Selecciona el ring Disco, y pulsa L2. Esto también te puede servir para ganar un combate. Lanza a tu adversario fuera del ring y, cuando se levante, pulsa L2 hasta que el tiempo se acabe.

Cabezas hinchadas
Pulsa L1 (7), L2 y Select en la pantalla de opciones. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente. Las cabezas de todos los luchadores crecerán a cada golpe. Lo que, por supuesto, resulta bastante inquietante.

Modo cabeza grande
Pulsa R1 (7), R2 y Select en la pantalla de opciones. Un sonido te confirmará que has introducido el código correctamente.

Cabezas, manos y pies grandes
Pulsa R2 (7), R1 y Select en la pantalla de opciones.

Manos grandes
Pulsa L2 (x7) y L1 (x7) en la pantalla de selección de modo.

Final especial
Completa el juego con uno de los programadores para conseguir un final especial, seguido por unas secuencias de vídeo para todos los personajes.

Interferencia
Pulsa Select durante el asalto. Otro luchador aparecerá e interferirá en el combate.

Combate de la jaula de acero
Pulsa R2 (4), R1 (4), L1 (4), L2 (4) en la pantalla de opciones. Aunque en algunas sedes Web se anunciaba como válido, este código no funciona en todas las versiones. Pruébalo y a ver qué pasa.



Luchar en la playa o pelearse en las calles, todo es posible en este *Vs* de T•HQ. Representa el intrincado sistema de bandas que luchan las unas contra las otras, con una banda sonora al estilo ska. Peleas de campeonato. Aquí tienes unos cuantos movimientos para empezar.

¡Trucos!

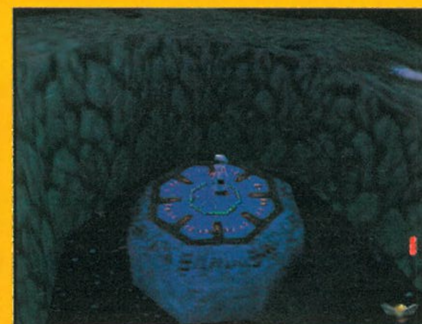
Nada de medias tintas... ¡Soluciones completas!

NIVEL 10 ACTION STATIONS

Tareas

1. Llegar a lo más alto
2. Hallar la torre de entrada/salida
3. Activar los chips/puentes







● Recarga a Gex (ahora parecerá un readybrek verde), usa luego la rampa de lanzamiento para subir a la entrada superior y sigue el camino que lleva a otra central energética.

● Sube con la plataforma hasta llegar a una sala con varios robots (se quedarán quietos a menos que te acerques demasiado estando cargado al máximo).

● A partir de aquí, usa la estación de recarga para saltar al otro lado de la sala, corre luego por el puente activado y salta a los cuadrados flotantes. Atiza al androide antes de saltar al siguiente saliente.

● Las plataformas de aquí hacen aquello tan típico de hundirse cuando pasas sobre ellas, así que no te entretengas al pasar por los cuadrados que conducen al saliente superior. Cuando lo alcances hallarás un chip gigante en la pared.

● Salta en este instante al muro de succión y repta hacia arriba hasta llegar a una nueva central energética. Tírate por la pared, cruza corriendo el puente activado y ve luego por una pequeña abertura que aparecerá para llegar a la siguiente zona.

● Cruza el bus de datos hasta llegar a la plataforma de salida, pero no acabes aún. Da un par de pasos atrás justo antes de la plataforma de salida para conseguir una mosca de energía verde. Golpea con la cola el robusto capacitor del final del puente y entra en la siguiente sala.

● Una vez que hayas activado la TV de control, salta al saliente morado para llegar a la central de recarga y lanza luego a Gex hacia otro muro pegajoso.

● Avanza y déjate caer cerca de otra estación energética, pegándote enseguida a los cuadrados que hay a su izquierda y corriendo hacia el chip montado sobre un muro.

● Para la segunda tarea, tírate en el espacio que hay entre los dos cuadrados flotantes y ve luego a la siguiente área.

● Para cumplir las tareas 1 y 3, salta a los cuadrados flotantes y pasa corriendo el puente recién activado. Para la primera tarea, energiza a Gex mediante la central energética que hay entre dos robots inactivos, y sigue luego el camino de la izquierda.

● En la rampa de lanzamiento, tira hacia atrás para catapultarte por la pantalla hasta unos pegajosos cuadrados amarillos. Sube por estos cuadros hacia un fulgor rojo y luego al borde, donde hallarás un saliente oculto que contiene el mando plateado extra.

● De nuevo en la central energética, quédate entre los dos robots y recarga al viejo Gex. Sube a la izquierda de la estación pero usa la rampa de lanzamiento hacia la entrada a la sala contigua.

● Tras pasar el puente de datos, ve al extremo opuesto y entra en la siguiente zona. Energiza en este momento a Gex y, una vez más, salta enseguida de rampa en rampa hasta alcanzar la TV de salida y el mando rojo, de cómoda ubicación, para completar la primera tarea.

● Para la tarea 2 vuelve al lugar por donde te tiraste entre las dos plataformas flotantes y entra en una gran sala. El saliente morado plano te llevará a un chip montado sobre la pared. Salta a la plataforma giratoria en cuanto se te acerque. Si golpeas el eje, harás que Gex vuele por la sala hasta el otro eje.

● Salta desde la plataforma morada a la parte pegajosa y pon a Gex de forma que quede mirando a la plataforma circular giratoria. Una vez así, hazle saltar al eje que hay cerca de una abertura y crúzala para llegar a la sala contigua.

● Atraviesa esta sala y cruza la siguiente puerta. Usa dos plataformas moradas para llegar al saliente cercano. Salta a la plataforma giratoria cuando se acerque y lánzala hacia el eje de la derecha. Usa la siguiente serie de ejes para llegar a la TV de salida, recogiendo el mando rojo para completar la tercera tarea.

● Para la última tarea, vuelve a la plataforma a la que te tiraste antes pero ve hacia la derecha de la central energética y luego ábrete paso al extremo superior de la sala. Ve por la plataforma y sigue el camino en lo más alto de la sala hasta llegar a un saliente junto a un muro pegajoso.

● Una vez en el techo, arrástrate hacia la zona de contorno rojo antes de tirarte al saliente de debajo. Luego cruza la abertura cercana a la siguiente zona.

● Recarga a Gex y salta desde las plataformas unidas a otra plataforma, tirándote después al suelo. Brinca a la cosa redonda que hay cerca de la entrada y salta a las dos plataformas inactivas de la izquierda. Salta hacia la pantalla y luego a los salientes para llegar al chip.

● Activa ahora la plataforma que hay al otro lado del chip y salta enseguida al siguiente chip, recargando en la estación cercana. Activa el puente para llegar a la TV de salida y, por último, recoge el mando rojo para acabar el nivel.

NIVEL 11 THIS OLD CAVE

Tareas

1. Tener cuidado con la lava que cae
2. Evitar los respiraderos de vapor
3. Botar sobre las flores

● Pasa de un salto el flujo de lava y salta sobre el lagarto cavernícola que encuentras allí, golpeándole luego en la cola. Hecho esto, salta a la flor de la charca y bota sobre ella para alcanzar el saliente inferior. Usa el truco de los pies pegajosos en la parte blanca de la cueva y repta al siguiente saliente. Salta de ahí y sigue el rastro de golosinas hasta la próxima flor.

● Para la primera tarea, sal botando de la flor y dirígete al área del otro lado de la lava (está adornada con montones de carteles). Tuerce la esquina, pégate a la pared blanca de la cueva y pasa el abismo reptando mientras evitas la lava que cae.

● Sigue la pared blanca de la cueva dejando atrás el segundo montón de lava goteante, luego ve al extremo opuesto de la plataforma pequeña y salta a una nueva pared blanca.

● Permanece en la pared blanca hasta llegar al saliente superior. Luego corre a lo largo del saliente para hacerte con el mando rojo y completar la primera tarea.

● Para la segunda y la tercera tareas sigue reptando por la pared blanca, luego salta a la isla de las flores y golpea al próximo lagarto cavernícola que ves.

● Para la tarea 2, bota en las flores hasta la TV de control, cruza el puente de piedra y salta a otro muro blanco. Pasa entonces la lava goteante, salta a la flor cercana y bota sobre la siguiente flor para llegar a lo alto del abismo.

● Tras deshacerte de otro pájaro antediluviano, tírate por el saliente cercano. Asegúrate de caer en el saliente que sobresale de la lava. Salta luego a la flor y úsala para botar hasta la TV de salida y recoger el segundo control remoto.

PEQUEÑOS TRUCOS

Mia
- **Codazo**
Atrás, Adelante + Puñetazo.
- **Tajada con codazo**
Abajo - Adelante + Puñetazo, Abajo - Adelante + Puñetazo
- **Barrido Break Dance**
Abajo + Patada, Abajo + Patada

Vikram
- **Agarrón con giro quebrador**
Puñetazo + Escape
- **Patada en la espinilla combo**
Atrás + Patada, Patada, Patada, Patada
- **Combo de patada lateral**
Adelante + Patada (cinco veces)

Oleg
- **Lanzamiento catapulta**
Atrás + Puñetazo + Escape
- **Patada en espinilla /patada invertida**
Atrás + Patada, Patada
- **Codazo/patada lateral**
Abajo - Adelante + Puñetazo, Patada

Slim Daddy
- **Patada agachada con patada alta**
Abajo + Patada, Patada
- **Patadón seco/combo de puñetazos**
Adelante + Patada, Puñetazo
- **Combo «por todo lo alto»**
Atrás + Puñetazo, Patada, Patada

Kenny
- **Contra bloqueo de brazo**
Atrás + Puñetazo + Patada
- **Combo de patada con pirueta**
Adelante + Patada, Adelante + Patada
- **Doble combo de puñetazos**
Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo

Calucag
- **Tsunami**
Atrás, Adelante + Puñetazo + Patada
- **Patadón seco con hacha**
Adelante + Patada, Adelante + Patada
- **Combo de revés**
Puñetazo, Puñetazo, Patada

Mineo
- **Contraataque rodillazo**
Abajo + Puñetazo + Patada
- **Combo de puñetazos**
Puñetazo, Puñetazo, Patada
- **Patada agachada/gancho de codo**
Abajo + Patada, Puñetazo

Kara
- **Ataque en toda la cara**
(a la espalda del adversario)
Puñetazo + Escape
- **Patada mezcolanza**
Patada, Patada
- **Puñetazo mezcolanza**
Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo, Patada

● Para la tercera tarea, vuelve a la isla de las flores, cruza el arco cercano y salta luego a la isla pequeña. Calcúlalo bien o la cosa se pondrá caliente.

● Ya a salvo, salta al saliente lejano y tírate a la plataforma que sobresale de la pared. Repítelo para alcanzar una plataforma que hay al lado.

● Ahora cruza al otro lado de la lava y salta al primer saliente. Pasada la abertura de aire caliente, salta de isla en isla hasta llegar a un gran saliente con un cavernícola furioso y un pájaro.

● Desde aquí, toma la plataforma de vapor hacia el saliente superior, salta a la siguiente plataforma de vapor y sigue subiendo.

● Hay una plataforma de vapor más en la que ir para llegar al saliente de más arriba. Salta a la derecha y ve de saliente en saliente hasta llegar al agujero en la pared de la cueva.

● Olvídate de él por ahora y ve a la derecha. Emplea una de esas molonas patadas voladoras para alcanzar el saliente que sostiene el mando plateado. Agárrate al saliente, vuelve a la izquierda y dirígete a la abertura que antes ignoraste.

● Salta a las islas para llegar a la TV de salida, luego recoge el mando rojo para completar el tercer objetivo. Qué fácil, ¿no?

JEFE DE NIVEL GEXZILLA y MECHAREX

Ciertos niveles contienen moscas de energía, así que vale la pena saber dónde están, ya que resultan muy útiles para mantener tu fuerza al máximo (suelen aparecer como edificios cortos con carteles amarillos y están cerca del agua). MechaRex es insensible a los ataques cuando está en el suelo, así que ni lo intentes: espera a que esté sobre un edificio y golpea con la cola dicha construcción. Cada vez que cae su fuerza se reduce un tanto. Repite esto hasta alzarte con la victoria y recoge el mando de oro.

NIVEL 12 SAMURAI NIGHT FEVER

Tareas

1. Ir en el Gran Spinner
2. Pasar por las plataformas oscilantes
3. Trepar a la Torre elevada

● Ve corriendo al puente arqueado de madera, pasando la barrera de pinchos. En este nivel puedes usar las plataformas del yin-yang para impulsarte. Usa la que está cerca para llegar a lo más alto del arco, zurra al ninja rojo y dirígete hacia el cartel que reza «Ancient Chinese Secret».

● Vence al ninja negro y a la libélula, y salta a las plataformas deslizantes para llegar a la siguiente área. Si te pones en los ladrillos de borde verde podrás ver una serie de baldosas doradas en la pared de enfrente.

● Ahora ten mucho cuidado al saltar del rincón y pegarte a la pared (si no, sufrirás una gran caída).

Ahora da la vuelta a las baldosas y métete en una zona secreta que contiene el mando plateado extra. Usa el globo brillante para llevarte de nuevo a la cumbre.

● Baja la bandera mediante un coletazo al asta, luego golpea el gong y salta al bloque que sube. Vuelve a las baldosas doradas y pasa corriendo la sección de los pinchos para llegar al tejado. Pasa junto al puente y deja atrás los pinchos. Dale a otro gong para abrir las puertas y usa la plataforma de lanzamiento para saltar a la plataforma azul.

● Usa la última rampa de lanzamiento para llegar a la plataforma superior, busca entonces el Gran Spinner y salta encima suyo. Mientras baja, salta a la siguiente plataforma y haz bajar la rampa golpeando el gong.

● Rampa arriba, la parte marrón descenderá. Dale a otro gong para hacer bajar una nueva rampa. Vuelve al huso, ve a la última plataforma y golpea el gong que conduce a la tercera tarea. Pero por ahora confórmate con recoger el primer mando rojo.

● De nuevo en el punto de partida, ve a la parte trasera del edificio de la entrada circular y trepa por las baldosas doradas a una plataforma de debajo tuyo. A darle al gong otra vez. Con esto se abrirán las puertas gigantes que llevan a la segunda tarea.

● Vuelve a trepar a la zona superior y corre hacia las puertas abiertas. Corre ahora por el puente y aplasta los dos jarrones que hay por ahí. Cruza a la siguiente área mediante las plataformas móviles hasta toparte con un ninja negro.

● Evita las tres hojas cortantes y salta luego sobre el columpio. Ve en él hasta llegar de nuevo al edificio de antes. Salta a otro columpio (el de la derecha), ve luego a la plataforma deslizante y enfréntate al ninja rojo para llegar al borde del otro extremo.

● Golpea el casco para descubrir una cabeza y golpéala también para abrir la puerta cercana. Ahora vigila con no pisar los tablones porque ceden a la presión. Tan sólo espera a que aparezca un hueco y corre a por él.

● Tras otra plataforma giratoria, vuelve al puente arqueado y espera hasta poder cruzar sin peligro. Hallarás otro gong: éste abre una rampa que sube hasta la TV de salida, y otro gong abre la barrera de delante de la tercera tarea, así que sólo tienes que recoger el mando rojo para completar la tarea 2.

● Vuelve al principio y sube corriendo por la rampa antes bloqueada. Tras un rápido lanzamiento deberías estar en lo más alto del muro, así que salta al





columpio y pasa las dos cuchillas para llegar al segundo columpio.

● Fuera ya del columpio, en lo más alto del muro, pasa corriendo las cuchillas giratorias para atizar al ninja negro.

● Salta a una jaula de madera para ir al Templo elevado, luego da un salto de kung fu a través del agujero de la valla para ir a la plataforma de al lado. Usa las baldosas doradas para trepar al segundo piso del templo.

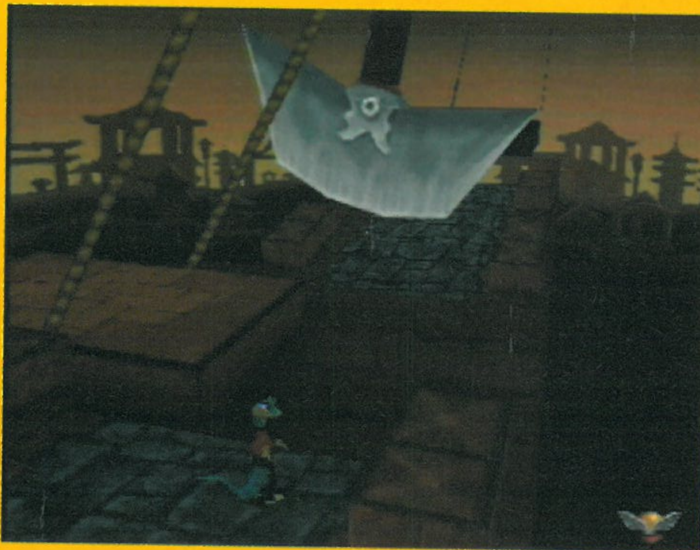
● Tras pasar el arco, usa otra vez la plataforma giratoria para acceder a otra serie de baldosas doradas, las cuales te llevarán a su vez al tercer piso. Cruza la lava en las plataformas deslizantes.

● Sigue ahora rampa arriba hasta el cuarto piso. Luego, mediante la plataforma giratoria, métete en una jaula de madera que llevará a Gex al tejado del templo donde, tras una breve pelea, podrá hacerse con el último mando rojo.

ADIÓS HASTA LA PRÓXIMA...

El mes que viene finalizaremos nuestra descomunal guía de este excelente juego de plataformas, y añadiremos detalles de *todos* los niveles secretos, por no mencionar algunos sabrosos niveles extra escondidos por ahí...





Harold
• **Golpe de hombro**
Atrás, Adelante + Puñetazo + Patada
• **Puñetazo cíclico/golpetazo combo**
Atrás + Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo, Puñetazo
• **Puñetazo cíclico/gancho/patada trasera**
Atrás + Puñetazo, Puñetazo, Patada

Kathleen
• **Coz**
Abajo + Patada, Abajo + Patada
• **Tajada por lo alto con machacazo de codo**
Abajo - Adelante + Puñetazo, Puñetazo
• **Codazo seco con parte espinilla**
Adelante + Puñetazo, Atrás + Patada

Leath
• **Ataque con salto hacia atrás**
Arriba - Adelante + Patada
• **Patadas pivote**
Abajo - Atrás + Patada, Patada, Patada
• **Uno-dos puñetazo revolución**
Atrás + Puñetazo (pulsar), Atrás + Puñetazo (mantener)

O'Doul
• **Ataque de risa**
Atrás, Adelante + Puñetazo + Patada
• **Puñetazo con el caballo de Charlie**
Adelante + Puñetazo, Puñetazo
• **Combo a puñetazo limpio**
Abajo - Adelante + Puñetazo (2), Patada

Ramos
• **Súper gancho**
Abajo - Adelante + Puñetazo + Patada
• **Patada con paso y patada lateral**
Adelante + Patada, Adelante + Patada
• **Patadas agachadas con patadas laterales**
Abajo + Patada, Abajo + Patada, Patada

Jalil
• **Patada hacha con patada al cuerpo**
Adelante, Adelante + Patada, Patada
• **Combo de patada giratoria**
Patada, Patada, Patada, Patada
• **Patadas agachadas**
Abajo - Atrás + Patada (2)

Thana
• **Patada hacha**
Adelante + Puñetazo + Patada
• **Patada hacha/arremetida de patadas hacha**
Adelante, Adelante + Patada, Patada
• **Ganchos**
Adelante + Puñetazo, Puñetazo

Y finalmente, el luchador más apestoso de todos... **Paco** (¿será el del perfume?)
• **Carga de hombro al estilo futbolístico**
Atrás + Puñetazo + Patada
• **Patada agachada/súper gancho**
Abajo + Patada, Puñetazo
• **Patada con paso, rodilla ascendente**
Adelante + Patada, Patada

wipEout 2097

Superjuegos: *"La excelencia técnica de Wipeout se ha visto sobrepasada por ésta maravilla del género", 95%*

Hobbyconsolas: *"Al igual que en Destruction Derby Psygnosis, ha conseguido que una segunda parte supere con creces a su antecesor", 90%*





Aprovecha la Oportunidad

PLATINUM

adidas power soccer



Superjuegos: *"Por ahora, uno de los mejores juegos de futbol que hemos visto, 93%*

Hobbyconsolas: *"Su calidad técnica y brillantez gráfica, le hacen ser un candidato a colocarse en los primeros puestos de ventas", 90%*








Superjuegos: "Destruction Derby 2 es el primer juego de coches en el que puedes destrozar tu coche y el de tus contrarios, sin que te entren remordimientos", 93%

DESTRUCTION DERBY 2

Hobbyconsolas: "¿Quién dijo que las segundas partes son malas? Destruction Derby 2 añade aún más diversión y espectacularidad al ya número 1, Destruction Derby", 94%







Los Mejores Juegos al Mejor Precio

P.V.P. Recomendado 3.990 pts.



FORMULA 1

Superjuegos: "Es sin duda alguna, y si nadie lo remedia, el mejor simulador de Formula 1 y juego de carreras que hemos podido ver", 94%

Hobbyconsolas: "Psygnosis ha creado una Joya del Género de Carreras", 96%





PlayStation PLATINUM ™



► Este anuncio de la última campaña de Sony, que todavía no has podido ver por estos lares, no muestra nada de videojuegos pero implica una cierta asociación masónica.

«¿Cómo les robas toda una clientela a tus rivales delante de sus narices?»

«La campaña S.A.P.S. era rara, pero la subtrama resultó ser la exacta»

► Los anuncios también juegan con la idea del estereotipo de consolero con acné.

SEXO, MENTIRAS Y JUEGOS DE VÍDEO

Sony sabe que el camino hacia la cartera de un hombre es a través de su mente...

En los años anteriores a Sony, los tiempos oscuros de la rivalidad entre Nintendo y Sega auspiciaron fotos de chicas con grandes pechos sosteniendo juegos en las contraportadas de las revistas. No había organización ni estructura: la publicidad de videojuegos estaba hecha de cualquier modo y carecía de dirección. La situación alcanzó cotas extremas cuando Sega inició su campaña publicitaria de la TV «pirata», que estaba «a la última» y que, decían, los niños adoraban (aunque en realidad fue vilipendiada), y luego las cosas volvieron a su cauce.



Después, y durante mucho tiempo, los videojuegos se estancaron. Nadie sabía si comprar una Saturn, un 3DO, un CDi de Philips o un Amiga 32. Mientras, Sony contrató a la agencia de publicidad que lleva los anuncios de Nike. Como resultado de unos cuantos anuncios bien colocados y el tipo adecuado de patrocinio hubo una adquisición en masa de PlayStation: caras entusiastas a la luz del tubo de rayos catódicos y cabezas en las que resonaba el mensaje diseminado. También tuvo un poco que ver con una bajada de precio, además de la excelente calidad de algunos títulos. Pero en la mayoría de casos, la gente seguía al rebaño. De no haberlo hecho, puede que ahora estuvieras leyendo *Saturn Power* o *Nintendo Power*. Pero ¿cómo les robas toda una clientela a tus rivales delante de sus narices? ¿Cómo creas una publicidad atrayente cuando los precedentes establecidos por todos los demás anuncios de la misma industria eran paternalistas, infantiles y tan geniales como la ropa interior de plástico?



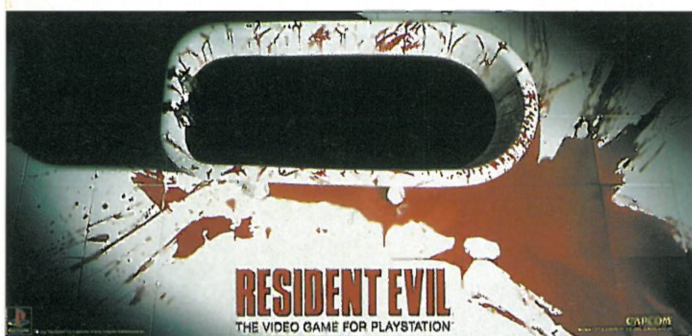
Perspectiva interna

La revista británica *Campaign* es una de las visitas obligadas de la industria de la publicidad, así que les llamamos para saber cuál creían ellos que era el secreto del éxito de Sony en un área en la que no tenían experiencia previa.

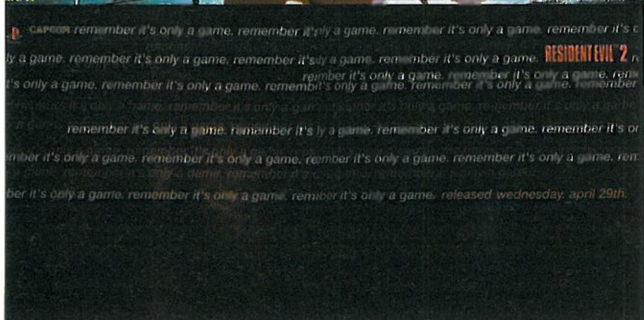
Uno de los máximos responsables, Gordon McMillan, admitió que Sony había invertido mucho dinero en promoción, pero también señaló que «han logrado convertir la PlayStation, esa cajita gris, en un clásico objeto de diseño, y Simon's Palmer se ha centrado ahora en los símbolos, que, aparte del logo, es lo único que puedes mirar en una PlayStation». Pero no se contentaron con vender PlayStation a los adictos a los videojuegos: «Sony sabía cuál era su público objetivo y se movió para capturarlo mediante el patrocinio de *nightclubs* y guías de locales e instalando PlayStations cerca de los lugares a los que acuden los estudiantes».



A los anuncios de los símbolos de Sony se les ha criticado que no ha habido en ellos imágenes o material gráfico de videojuegos y que tienen que ver más con la naturaleza de la producción creativa de Simon's Palmer (ahora TBWA Simons Palmer) que con el producto en cuestión. Esto, sin embrago, le pareció injusto al Sr. Macmillan, el cual cree que la buena publicidad no tiene porqué mostrar lo obvio, como un CD. Sostuvo que eso no habría sido interesante, mientras que los símbolos de Sony, que también son botones de control, transmiten una sensación de emoción y que, cuando destellan al final del anuncio, sabes exactamente qué estás mirando y de qué se trata. De la misma forma, dijo, no hace falta centrarse en los gráficos del juego. Éste es un ejemplo más de cómo Sony se concentra en su consola incluso cuando publicita juegos concretos.







Qué difícil es madurar

Virgin ha sido considerada la *enfant terrible* de la publicidad de videojuegos, ya que usa tácticas de conmoción para vender sus productos. Últimamente parecen haber reconducido su estrategia. Sobre estas líneas hay tres anuncios distintos para las campañas de *Resident Evil*, *Resident Evil Director's Cut* y ahora la última secuela, *Resident Evil 2*, imágenes que evidencian una amplia disminución de la sed de sangre.

►Esta portada marca una época en la que Sega podría haber dirigido el cotarro en el mercado de «lo guay», pero, no supieron aprovechar el momento.



La importancia del dinero

Sony puso mucho dinero sobre la mesa y contrató a la agencia de publicidad Simons Palmer (hoy conocida como TBWA Simons Palmer). Era la gente responsable de los anuncios de Nike, quienes destilaron con éxito la imagen de una zapatilla de deporte en un simple símbolo de dinamismo: un icono sumido en nuestro inconsciente como símbolo de modernidad, deportividad e independencia.

Los primeros anuncios de Sony fueron estimados erróneos al principio. En ellos salía un tipo estrafalario que lideraba la Sociedad Anti PlayStation (S.A.P.S.). El cantante David Byrne prevenía a la audiencia contra la PlayStation: una fuerza malévola e inexorable dispuesta a dominar los corazones y mentes del público. Los anuncios eran bastante raros, pero la subtrama (que Sony se acercaba y que iba a ser algo grande) era la exacta.

Al mismo tiempo se emplearon tácticas de guerrilla y las calles del barrio londinense de Soho se vieron inundadas con el logo de la S.A.P.S., creado con un cliché y un pincel por, podría ser, un *makinero*. Los logos se hicieron especialmente populares en la ciudad cercana al cuartel general de Sony; de hecho, aún puedes ver algo de contrapublicidad si te das un paseo por esa zona.

Proyecto Saturn



Que la campaña publicitaria de la S.A.P.S. no tuvo mucho éxito importa poco si echas la vista atrás. Pero si miras los millones de usuarios de PlayStation en todo el mundo, Sony ha obrado bien.

A pesar de todo, la supuesta competencia no era tal. Los principales rivales dieron entrada a sus tiempos de Mega Drive con la Sega TV, que presentaba una tétrica cabeza pirata renderizada que aparecía para tomar el control de tu televisor y soltar una risotada. Asistimos a una campaña servil, desdeñosa y desacertada hasta lo censurable. Tras esto, sin embargo, hubo algunas tretas de Sega que captaron los titulares, siendo la más destacada la proyección

«No leo los anuncios: me pasaría todo el rato queriendo cosas»

SEXO, MENTIRAS Y JUEGOS DE VÍDEO



◀ ¿Éste eres tú? Porque seguro que todos los que leen este anuncio creen que es alguien a quien conocen, pero no ellos mismos.

de una imagen de *Virtua Fighter* en el Parlamento británico. No obstante, incluso esto se saldó con un efecto adverso, ya que sucedió de noche y la imagen era lo bastante larga para obtener buenas fotografías para los titulares de los tabloides en los siguientes días, del tipo *Los videojuegos son malos*; así, apareció justo como lo que era: una estratagema fabricada con la intención de conseguir una reacción de los tabloides y hacer de ese modo que *Virtua Fighter* y la Sega Saturn fueran vistas como un producto genial para minorías. Esto no pareció convencer al público. Por aquel entonces, algún bromista dijo que la canción *Saturn 5* de los Inspiral Carpets era la cifra de ventas

«Publicidad es el arte de hacer de completas mentiras verdades a medias»

«Publicidad es lo que haces cuando no puedes ir a ver a alguien»

de la consola de Sega. La siguiente oleada de anuncios de Sega también erró el tiro. Dichos anuncios, centrados en los juegos, y que presentaban unos locos consoleros japoneses, te informaban, mediante traducción, que ciertos individuos orientales podían darte una paliza en una partida a dobles porque ya habían jugado al juego en el Japón natal de Sega. El mensaje era poco claro y cualquier debate se vio ahogado por el fracaso de la Sega Saturn, mientras la PlayStation empezaba a venderse de maravilla. Más o menos por esa época, Nintendo insertó anuncios en revistas generales de gran tirada diciendo que aún no podías comprar su consola, pero que debías guardar tu dinero y esperar, consejo que fue rotundamente ignorado.

¡Hagan juego!

Había una duda palpable en todas las revistas especializadas en juegos sobre qué maquina respaldar. Pero todo el mundo estaba comprando PlayStations. El hecho de que haya millones de hogares con una ha llevado a los directivos de Sony a afirmar que la consola es un lanzamiento aún mayor que el omnipresente Walkman.

Acercamiento

Pero además de unos anuncios muy buenos, Sony también supo cómo engatusar a la generación que quería. Empezaron patrocinando guías de discotecas y *nightclubs* y colocaron PlayStations para partidas gratis cerca de los lugares más visitados por los estudiantes. De pronto, la idea del consolero patético y solitario se desvaneció y todo el mundo se enorgullecía de tener una PlayStation. Hacer que tu producto se conozca mediante una astuta estrategia a largo plazo es un truco habitual. La gente acaba sintiéndose a gusto con tu marca y la busca vivamente. ¿Cuántos potenciales consoleros iban de casa a la disco, bailaban sin parar y echaban una partidita a la PlayStation? Si la gente creía que la disco a la que iba era la más tope del mundo, entonces la PlayStation también lo era por asociación.

Hubo un tiempo en el que Sonic llegó a la portada de la revista *i-D*, la madre de todas las revistas «a la última». Todos sus lectores deben ser ahora usuarios declarados de PlayStation. ¿Y cómo atrajo Sony la atención de las revistas más modernas? En parte a base de anunciarse en cualquier revista de buena tirada y enviando notas de prensa si el director de Sony estornudaba. Luego llegó Lara Croft, una chica de grandes pechos. De repente, los tabloides no daban abasto. Era la «chica» virtual que siempre quisieron. Entonces, tras confirmarse el enorme éxito de *Tomb Raider*, Lara fue ratificada como «genial» por las revistas del sector.

El amor de la gente corriente

Las pasadas Navidades, Sony se gastó millones de pesetas para llegar a las masas. Hizo publicidad de todas las maneras posibles y apuntó a todo el mundo como posible comprador. Sony se encuentra ahora compitiendo no con otras consolas, sino con otras formas de entretenimiento en el mercado de los 18 a 24 años, que son sobre todo la TV y los bares. Son aspiraciones muy altas, pero nadie puede negar que de todas las declaraciones necias proferidas por los tres grandes en los últi-

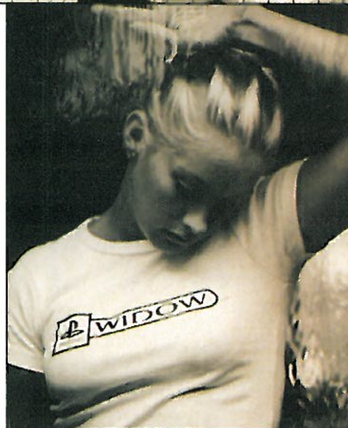


▲ Las fotos gratuitas de chicas semidesnudas siguen siendo la materia prima del anuncio medio de las compañías de juegos.

»

SEXO, MENTIRAS Y JUEGOS DE VÍDEO

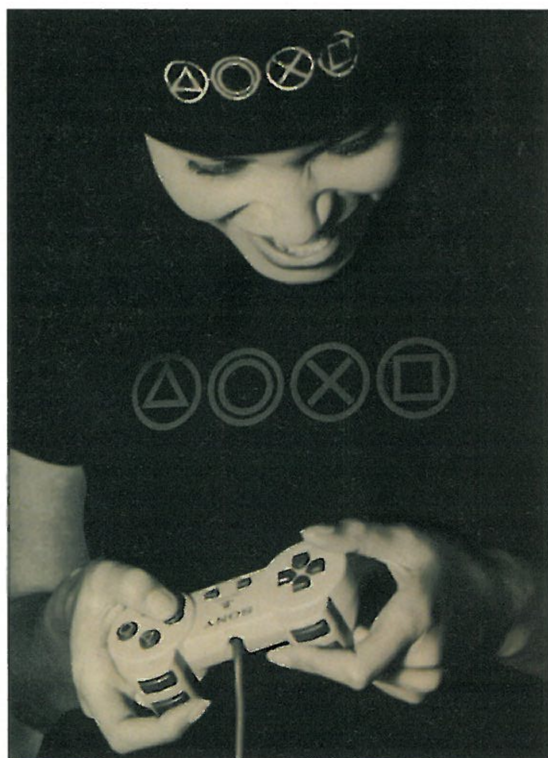




Mira los anuncios, juega al juego, ponte la camiseta

Si Nintendo sacara al mercado una línea de ropa sería algo horripilante de alta calidad y con animalitos monos y mimosos. Si Sega lanzara una línea de complementos a la última, sólo la probaría un 2% de la población, e incluso ellos sólo la llevarían por un optimista sentimiento de individualismo, si bien mal expresado. Sony, en cambio, la acertaría: si ya es un espectáculo lamentable ver a periodistas crecíditos riñendo por productos gratuitos, peor aún es la forma depravada como algunos luchaban por sus gorritos de lana con los símbolos y lo orgullosos que se sentían por llevarlos era preocupante.

La cuestión, sin embargo, es que es ropa bien diseñada, sigue un estilo descuidado, y no se queda en la cantinela de los videojuegos. De hecho, la más cuidada de todas las prendas lanzadas es la camiseta PlayStation Widow (algo así como alguien que se queda solo mucho tiempo mientras su pareja juega a la consola). La idea de las «viudas de PlayStation» ni siquiera existía antes de estas prendas y ahora se ha convertido en una frase de moda y pronto será un tópico. Tienes que admirar a esta gente. No sólo son gigantes de la tecnología sino que hasta saben cómo cortar la ropa, y lo hacen de manera que afecte a la consciencia del público. Unas tijeras muy astutas.



mos años, sólo Sony puede afirmar haber cumplido aquéllo de lo que alardeaba. Si quiere competir contra el poder de *Médico de familia* y la devoción a la Santa Birra, puede que tenga éxito de nuevo. Tampoco es que quiera destruir esas opciones, sino crear una tercera.

La fase lactante

Nintendo afirma que le está quitando a Sony el prestigio en lo que se refiere a la audiencia más joven. Los padres compran a sus hijos N64 gracias a ese trasnochado fontanero y sus amigos tipo dibujo animado, y no pasa una semana sin que algún lumbrera afirme que tal o cual juego es *Mario* para PlayStation. Es bien sabido que Nintendo no tiene suficientes juegos pero también tiene una audiencia mayormente joven. Si la estrategia de los símbolos de Sony funciona, podría enganchar tanto a los niños como a sus padres con un sutil cambio en la manera de enfocarla. Esta nueva campaña no va sobre adolescentes con pantalones flojos y barba de tres días amorrados a una tele manchada de pizza, sino que trata de la PlayStation como una parte más del mobiliario de la sala de estar. No es que vayan a lanzar una versión de la máquina en caoba, pero los anuncios cautivan por su emoción y entusiasmo. Ese tipo de estilo nunca impidió que Arnold Schwarzenegger vendiera sus películas a todos los públicos, adolescentes y padres.



Un mundo feliz

El punto fundamental es que Sony planeó una astuta y profesional estrategia publicitaria cuando todos los demás estaban inmersos en otros temas. Han tirado al abierto el mercado y han dicho «éste no es sitio para los muy jóvenes o los muy aburridos; éste es un mercado para todos. ¡No entrarás hasta que te hayas comprado una PlayStation!»

Sega y Nintendo han recibido de lo lindo, y eso que hubo un tiempo en el que nadie podía imaginarse a un recién llegado en el caprichoso mundo de los videojuegos, no digamos ya que además lo domara y le diera con el lá-

«La publicidad son mentiras legalizadas»

tigo, pero Sony lo ha logrado; y lo hizo usando la TV para jugar con nuestras mentes. Si quieres una visión del futuro, imagina un «Mundo Feliz» en el que todos llevan camisetas con los símbolos y donde si las cosas no salen como quieres puedes pulsar Reset y Start, opción a la que no tienen derecho Sega ni Nintendo. PSP

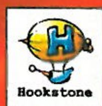
EL TE ESTÁ VIGILANDO...
¿SERÁS LO SUFICIENTEMENTE RÁPIDO PARA DERROTAR AL SENTINEL?

SENTINEL
returns






www.psygnosis.com





PC CD ROM







¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

¡Por fin! ¡Ya estamos aquí! Después de recibir millones de cartas exigiendo nuestro regreso, hemos conseguido hacernos un hueco en PlayStation Power para abrir una nueva sección. Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no será posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo conozca que ¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY! Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Paseo San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª, 08022 Barcelona o, si eres de los que está a la última en cuanto a tecnología se refiere, envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los beat 'em up, «a veces es mejor dar que recibir».



Brahma Force

Hola *PlayStation Power*:

Somos dos amigos, más un invitado, que estamos celebrando un tremendo pisco y buscando desesperadamente un código de un juego. Se trata de *Brahma Force The Assault on Beltlogger 9* del cual no podemos pasar la puerta del tercer nivel. (Código de cuatro dígitos o letras, alfanumérico). Les tenemos más fe que a San Guchito, por eso les escribimos, ya que en toda la Web no lo hemos encontrado. Creeemos que son lo más grande que hay en la Web, sobre todo para nosotros, que gastamos el sudor de nuestra frente en buscar información de la gris.

Respondan pronto y ayúdenos por favor... por favor. Gracias. Desde Chile con amor.

Luis Galindo A. y Asociados LTDA. (Chile)

Gran Turismo

Hola,

Tengo una consulta que haceros: ¿cómo se selecciona el número de vueltas en cada carrera para un solo jugador en el juego *Gran Turismo*? Por opciones, he visto la selección para dos jugadores pero no para un solo jugador y todas están predefinidas para dos o tres vueltas. Entonces ¿qué sentido tienen los boxes y la parada en los mismos? No creo que un juego tan bueno como éste sólo esté pensado para dos jugadores. Por cierto, el volante Mad Catz no es compatible con este juego.

Os agradeceré vuestra respuesta.

Enrique



Multijugador

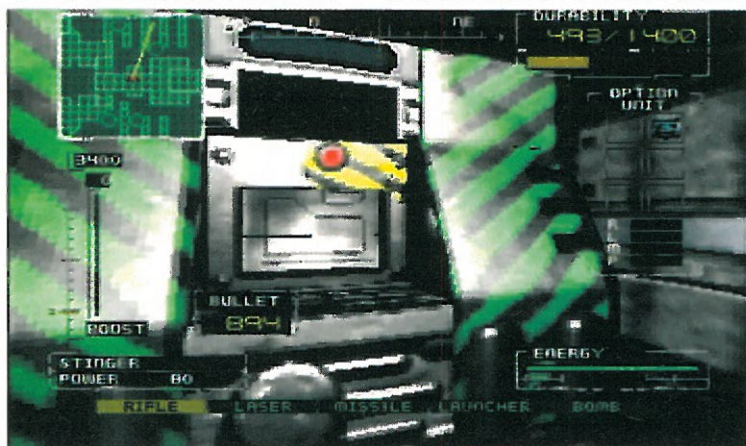
Hola,

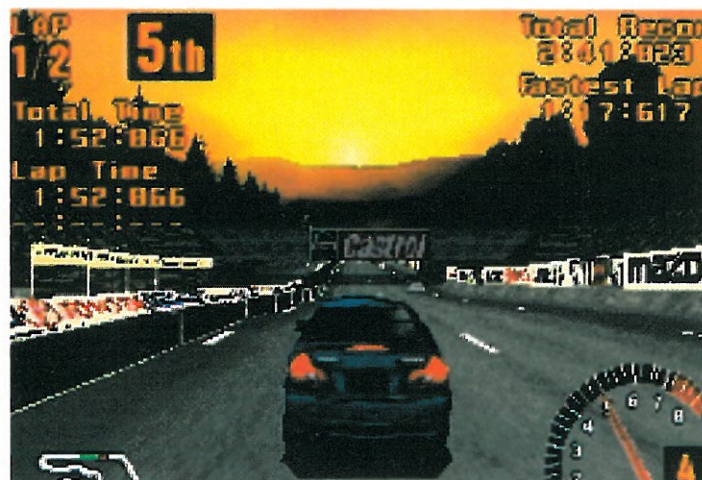
Soy un lector habitual de vuestra revista y aprovechando la oportunidad que nos brinda *Fórum Play* me gustaría felicitaros por vuestro trabajo y, del mismo modo, animaros a seguir al pie del cañón.

Quiero comprarme un juego pero con la inversión de dinero que eso supone, me gustaría que fuera uno con el que pueda jugar con mis colegas. Si alguien pudiera informarme de los juegos que hay en el mercado que sean aptos para dos o más jugadores, por favor decídmelo. El tipo de juego que me gusta es el de rol o estrategia, más que de lucha o deportes. Por ejemplo, uno de los títulos que más me atraen es *Risk*, pero no he leído muchos análisis sobre él, así que confío en vosotros para que me aconsejéis en qué me gasto el dinero.

Sin más me despido y os agradezco vuestra atención,

Miquel Garcia Fernàndez







Recibirás tu propio carnet e intercambiaremos trucos para PlayStation y otras plataformas domésticas.

Jordi Batlle (Sant Boi de Llobregat, Barcelona)

Fighting Force

Hola *PlayStation Power*,

Os envíamos unos trucos para el juego *Fighting Force*. Si quieres ser invencible, selecciona nivel en la pantalla principal y entonces pulsa Izquierda, Cuadrado, L1 y R2 a la vez. Luego ve a la pantalla de opciones y podrás seleccionar si quieres ser inmortal, además de elegir el nivel que quieras.

Club Otakus (Terrassa, Barcelona)

Chronicles of the Sword

Hola amigos de la Play,

Os escribo esta carta con la esperanza de que alguien pueda darme algunos trucos para el juego *Chronicles of the Sword*. Me parece que este título es realmente difícil y eso que he sido capaz de terminar *Resident Evil*, *Broken Sword* y algún otro juego de ese tipo. En algunas revistas he leído trucos para *Chronicles of the Sword* pero ya dan por hecho que tienes el pergamino y yo no tengo nada de nada. Lo único que he conseguido es un cubo roto, una espada, una daga pequeña, un cáliz, una calavera con ojos de rubí, unas setas y la vela con el candelabro. Además, en la mesa de los caballeros no hay ninguna jarra.

Espero que me ayudéis. Gracias.

Roberto Pulido Ozalla (Barakaldo, Bilbao)

Tomb Raider 2

Hola amigos,

Os escribo para daros unos trucos para *Tomb Raider 2*. Para pasar de nivel, tienes que hacer lo siguiente: enciende una vengala. Da un paso lateral a la izquierda, otro a la derecha y otro más a la izquierda. Pulsa R1 (manténlo apretado), da un paso hacia atrás y uno hacia delante y sin soltarlo (R1) da tres vueltas. Después salta hacia delante y da una vuelta en el aire. Si lo que quieres es obtener munición extra, haz lo mismo que antes pero salta hacia atrás y da la vuelta en el aire.

Francisco Jesús González Pérez (Benejuzán, Alicante)

Sugerencias

Estimada *PlayStation Power*,

Soy un lector de vuestra revista y por eso quería haceros unas cuantas sugerencias.

Si no me equivoco vuestra publicación tiene tres rivales: *Hobby Consolas*, *Super Juegos* y *PlayStation Magazine*. Estos «rivales» son muy distintos, lo sé porque cuando me tocó la Play quería saber cuál era la revista de consolas que más me convenía y cuando tuve las cuatro las puse (en mi opinión) por orden de calidad. Puesto que vuestra revista resultó ser la primera en mi ránking y en el de muchos, quisiera haceros unas cuantas sugerencias.

Estaría muy bien que pusierais una sección de respuestas a las preguntas de los lectores. Creo que algún que otro anuncio en la tele no estaría nada mal. Si hicierais más concursos, la gente compraría la revista para que le tocaran todos. También podríais dar algún que otro regalito (póster, pegatina, etc.) para que llame la atención. Una sección de dibujos «molaría». Cuando pongais concursos, por favor que al cortar el resguardo para participar en los sorteos no quite parte de algún análisis o reportaje interesante.

Espero que con estas ideas vuestra revista se mantenga en el número uno del ránking y con diferencia. Os mandaré más sugerencias y opiniones si se me ocurren, pero que sepais que esta publicación seguirá siendo la mejor aunque no me hagáis caso.

Gracias.

Luis Blanco (Madrid)

Hola Luis,

Gracias por las sugerencias que nos has enviado y por creer que nuestra revista es la número uno. A través de Fórum Play intentaremos dar cabida a todas vuestras cartas y consejos. Respecto al anuncio de la tele, te prometemos que lo estudiaremos, lo mismo que la cuestión de los regalitos. Estamos en ello. Sois muchos los que nos habéis escrito para pedirnos que no pongamos las páginas del concurso en medio de la sección de Análisis. Haremos todo lo posible para solucionarlo. Lo prometemos.

Club Play-Manía

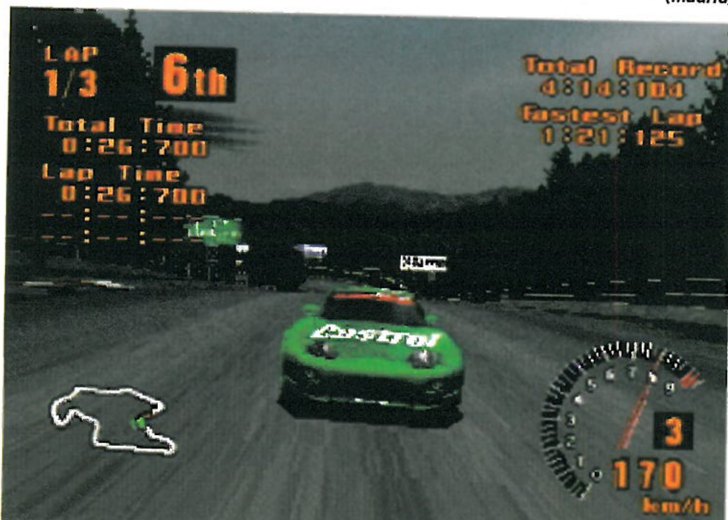
Hola a todos,

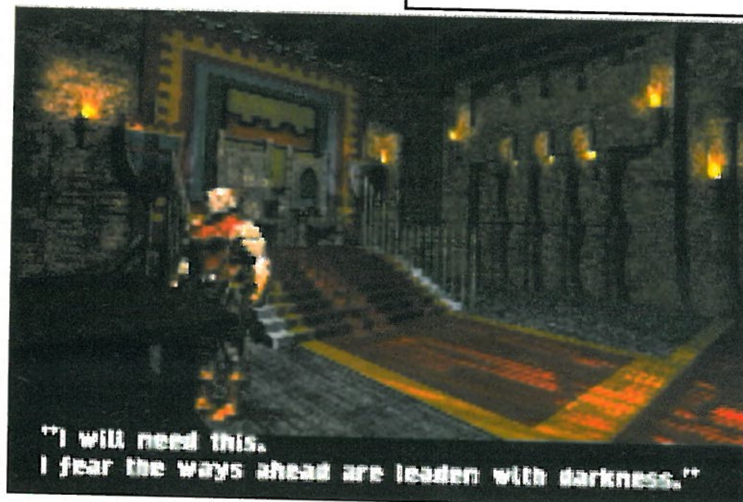
Estamos formando un club. Si quieres hacerte socio, envía una carta con tus datos personales, foto tamaño carnet, dirección y teléfono a:

Club Play-Manía
c/ Sant Joan Bosco, n.° 4, ático 2ª
08830 Sant Boi de Llobregat
(Barcelona)

Escribe a:

PlayStation Power, Forum Play,
Paseo San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª. 08022 Barcelona.
e-mail:
playpower@mcediciones.es





TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE

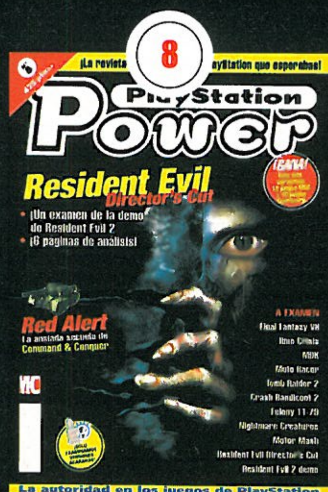
6



7



8



9



10



11



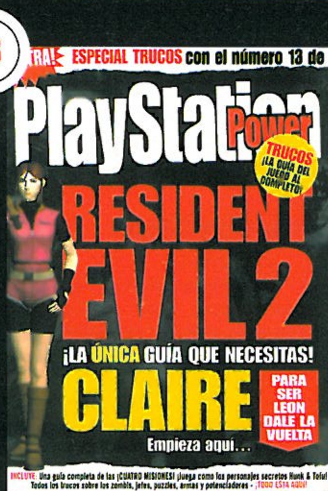


12

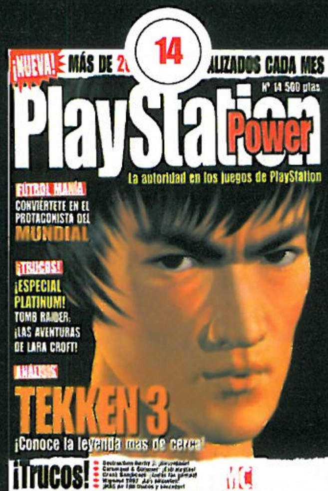




13



14



15





Recorte por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., c/ Monestir, 23, 08034 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

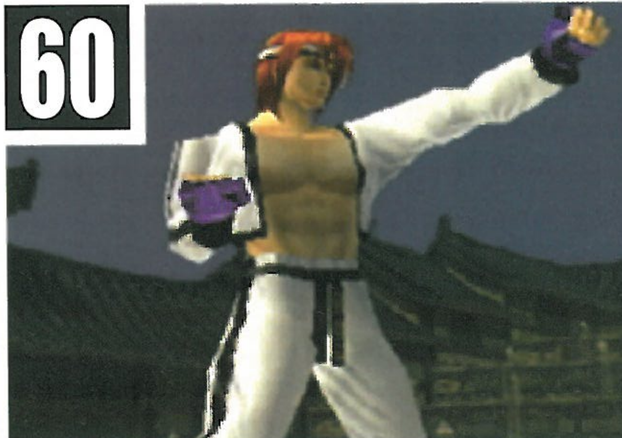
Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

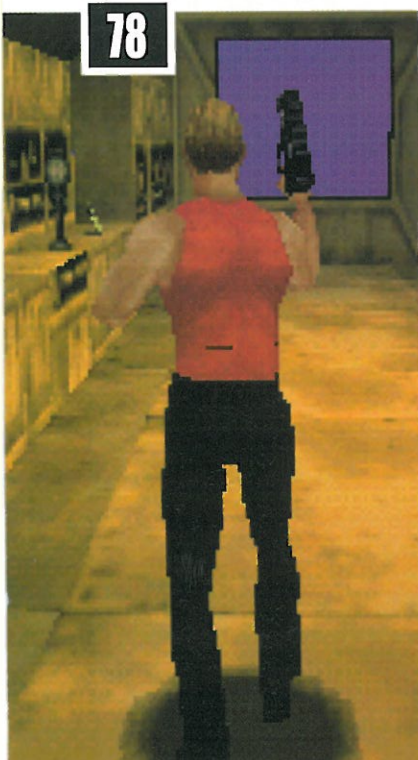


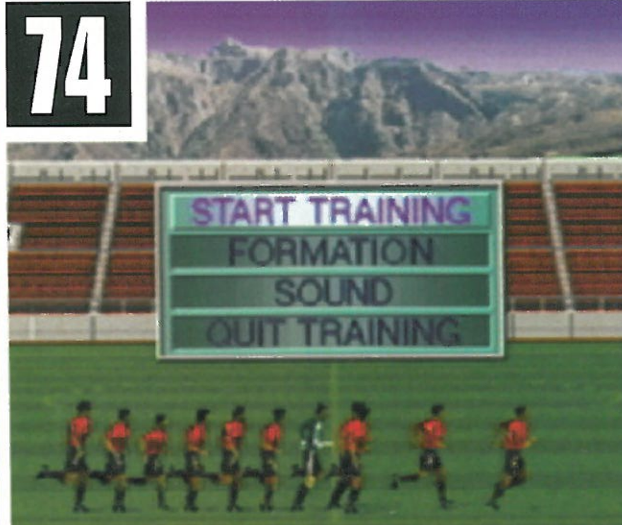












PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Han pasado 19 años desde el último campeonato de El Rey del Puño de Hierro. Prepárate para la lucha.

La conversión de la antigua película ahora en tu PlayStation.

Se trata de un gran juego, con un enorme potencial para ser uno de los exitazos que estás esperando.

Y además

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Analisis

El mejor beat 'em 'up de todos los tiempos

Tekken 3



Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Namco**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

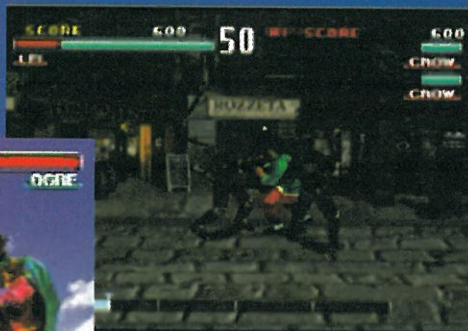
Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

Opciones por doquier

● A las opciones de siempre, tienes que sumarle tres nuevas posibilidades que te ofrece la nueva maravilla de Namco.
Theater: en ella podrás visualizar la intro y todos los finales una vez acabados, además de los de las anteriores entregas.
Modo Tekken Force: al estilo *Final Fight* pero con los personajes de *Tekken 3* a través de cuatro escenarios con sus correspondientes enemigos finales.
Tekken Ball: En esta opción, deberás lanzar una pelota de playa a tu contrincante.



▲ Theater o toma asiento en la butaca del cine y disfruta de las excelentes secuencias de vídeo.





▲ Modo Tekken Force, un *Final Fight* sencillito.

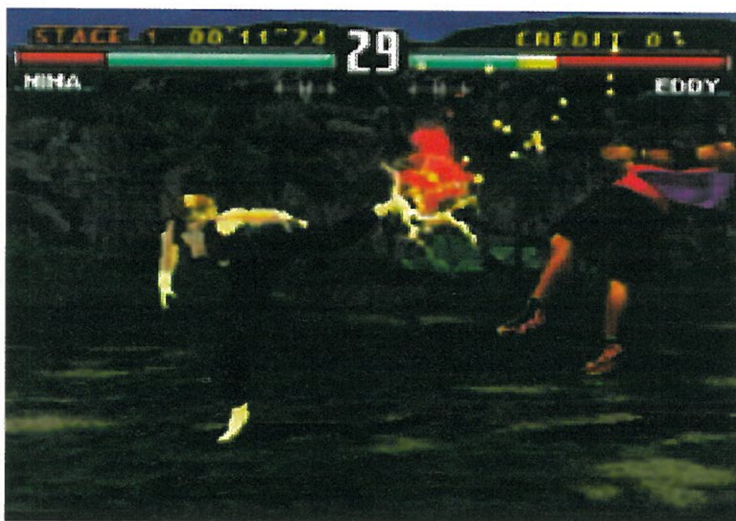
◀ Tekken Ball, disfruta del deporte veraniego.

Han pasado 19 años desde el último campeonato de «El Rey del Puño de Hierro». Algunos luchadores han envejecido, otros llaman a la puerta de la fama

Se ha especulado mucho durante estos últimos meses sobre la posibilidad, o no, de disfrutar de la tercera entrega de la saga de *beat 'em 'up* más famosa y extraordinaria del entretenimiento vía Pad. La aparición de la versión arcade, hace más o menos un año y medio, llenó de desesperación a los usuarios de PlayStation.

La razón no era otra que la predecible imposibilidad de trasladar este increíble arcade a la gris de Sony. Estos rumores expresados por aficionados y prensa especializada se vieron reforzados por la propia desarrolladora de la serie. Namco difundió, a través de los medios de comunicación, que la placa utilizada para la versión arcade (System 12) era 1,5 veces más rápida que la de nuestra querida máquina de 32 bits. El mundo se nos vino abajo. El miedo de no poder disfrutar de esta maravilla nos llevó a la desolación más absoluta.

Por suerte, Namco no se dio por vencida, e intentó llevar su barco a buen puerto. El trabajo fue duro y engorroso, pero después de dejarse la piel apareció, a finales de marzo, la versión japonesa de esta maravilla (en *PSP* 14 dimos buena cuenta de ello). Y ahora, por fin, llega este CD a nuestros hogares europeos. El resultado es el mismo que ya te adelantamos sobre la versión japonesa. *Tekken 3* es, sin ningún tipo de dudas, el mejor *beat 'em 'up* jamás creado para cualquier plataforma de entretenimiento doméstico (llámese consola). Y lo que es más, estás ante la mejor conversión que se ha hecho en la vida de una recreativa. Tan buena, que en muchos momentos supera al original. Dicho esto, sólo nos queda quitarnos el sombrero para dedicar una humilde reverencia a sus creadores. Namco lo



▲ Nina imprime un duro castigo al especialista en capoeira, Eddy.

Introducción

● En la intro podrás conocer a los nuevos personajes y recordar a los clásicos de la saga. La espectacularidad se apoderará de tu comedor.



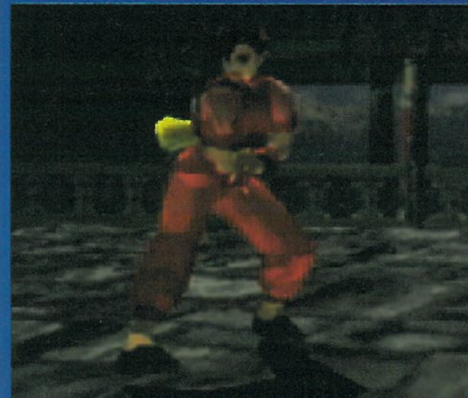


Algunos jovenzuelos impertinentes

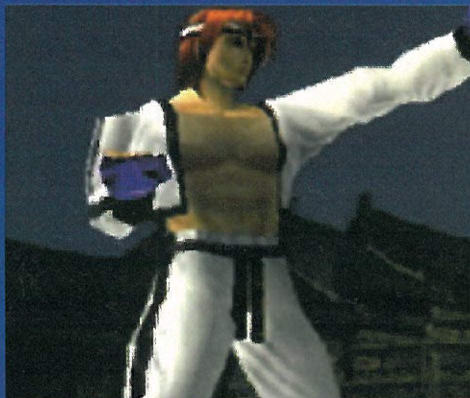
Ling Xioayu: Esta joven de 16 años ha tenido que saltarse las clases en el instituto para poder competir en el torneo. Sus 42 kilos de peso no le impiden luchar.

Hwoarang: Este chico parece uno de los componentes de los Back Street Boys. Sus golpes le servirán para derrotar a Jin Kazama al que odia con toda su alma.

Jin Kazama: Su madre le enseñó los secretos de la lucha. Es uno de los luchadores más completos y un enemigo difícil de batir.



▲ El futuro de las artes marciales parece no acabar con este tipo de muchachas.



▲ Una vez lejos de la moto, este chaval dará mucha guerra.



▲ Jin parece un personaje atormentado por culpa de una madre muy posesiva.

ha vuelto a conseguir, y esta vez parecía imposible.

Derroche visual

En *Tekken 3* todo es impresionante. Empecemos por la intro. Se trata de la mejor introducción de la que has podido disfrutar jamás. No es una presentación al estilo *Resident Evil 2*. En el caso que nos ocupa, se ha suprimido un hilo conductor para ofrecer un espectáculo visual de gran magnitud. Esta presentación sigue la línea marcada por sus antecesores, además de *Soul Blade*, pero todo aumentado a la máxima potencia.

Pero el espectáculo no se acaba aquí. Cuando te introduzcas en medio de un combate se te cortará la respiración al disfrutar de los magníficos diseños en 3-D. En la versión doméstica, se han eliminado polígonos, pero se ha aumentado la textura de los mismos, de tal manera que muchos personajes son mejores que los de la recreativa.

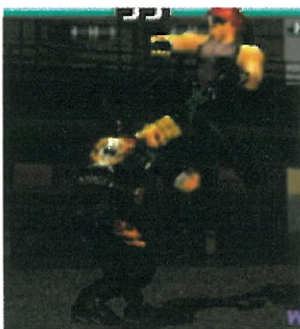
Otro aspecto que ha mejorado mucho con respecto a las anteriores entregas son los decorados. En *Tekken 3* son una verdadera maravilla en tres dimensiones, y aún es necesaria mucha más memoria, ya que cada personaje sigue teniendo su propio escenario.

Se han aumentado los golpes de los luchadores, y los destellos que sueltan los impactos son los más espectaculares y coloristas que puedes encontrar en un *beat 'em 'up*. Por si fuera poco, si posees un Dual Shock, tus manos temblarán al ritmo de los mamporros. No lo intentes con el Pad analógico porque no es compatible.

Dispones de 20 personajes a escoger. Cada uno de ellos con una técnica de combate claramente diferenciada. Para la creación de los golpes se ha utilizado el método de captura de movimientos. La fluidez y rapidez conseguida en cada ataque es una joya.

El auténtico rey

Con todo lo dicho en estas páginas seguro que compartes nuestra opinión: *Tekken 3* es el mejor juego de lucha jamás creado. Sus combates, opciones, gráficos... su TODO nos conduce a dicha afirmación. Y si no, ya nos lo dirás cuando te hagas con él. Porque... lo tienes que comprar. PSP



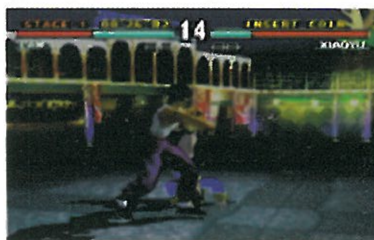
▲ El pandillero Hwoarang es un auténtico especialista en los ataques aéreos.

PlayStation Power

Se trata del mejor *beat 'em 'up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Los gráficos más alucinantes	− ¿Estás de broma?
+ Los combates más apasionantes	
+ La infinidad de opciones que ofrece	
+ Todo	

Puntuación 97%



▲ Esta nueva versión del clásico, ofrece un montón de perspectivas activas para realzar las tres dimensiones.



▲ Law (cada vez más parecido a Bruce Lee) realiza la sentadilla sobre el salvaje King.

Algunos carrozas reciclados

Yoshimitsu: Este impresionante luchador japonés ha vivido los tres combates de El Puño de Hierro. Aunque su edad es desconocida ya empieza a estar un poco ajadillo.





▲ Yoshimitsu sigue usando su horrible careta para esconder las cicatrices.



Paul Phoenix: El genuino sabor americano está más cerca de los Rolling Stones que de las Spice Girls. Sus golpes siguen siendo una excelente combinación de rapidez y contundencia.



▲ Un ángel del infierno venido a menos.

Lei Wulong: Aunque se deje el pelo largo, este luchador policía no puede disimular su edad (45 tacos). Sus golpes de espaldas siguen siendo mortales.



▲ Con este pelo, no entendemos que siga en el cuerpo de policía.

Tanques para recordar

War Games

Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **MGM**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
Dual Shock

Una lucha a muerte

● Hay una increíble cantidad de opciones dos jugadores para los más sociables y pacíficos. Puedes elegir entre ser amable y simpático y ayudar a tu rival en un juego de cooperación más que de enfrentamiento, o bien puedes ser un sanguinario insaciable en los distintos modos agresivos.



▲Regeneración
Casi como cualquier juego a muerte, salvo que las unidades se regeneran en tu base cuando han sido destruidas. Técnicamente, el juego podría durar eternamente... o hasta que alguien se rinda.



▲ Capturar el fuego
Como en el juego a dos de *Return Fire*, el objetivo es hallar la base del rival, capturar el fuego y devolverlo a tu base. Una experiencia tremendamente adictiva. Muy divertido.

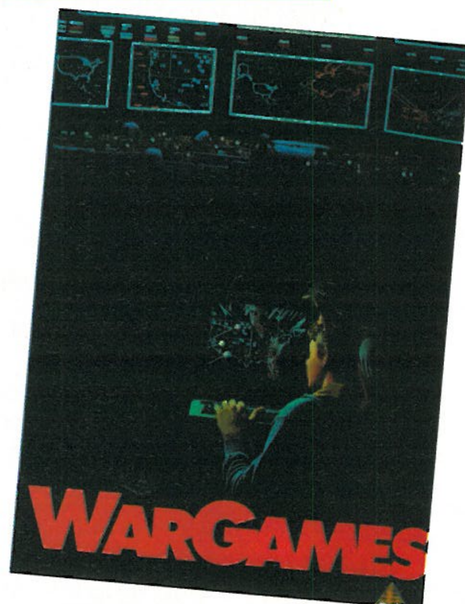


▲ Duelo a muerte
Como en *Doom*, *Quake* y otros juegos por el estilo, se trata de destruir las fuerzas de tu rival antes de que te destruyan a ti. La cuestión es simple.

Hace 20 años

Que una licencia tenga poco que ver con el juego puede ocurrir, pero que un juego que viene de una buena licencia o película y que no tenga NADA que ver con la película es poco frecuente. Éste es el caso de *War Games*.

La película se centra en un muchacho que logra infiltrarse en los ordenadores de NORAD, causando toda clase de problemas; casi llega a provocar la III Guerra Mundial. Por otra parte, el juego se sitúa 20 años más tarde que la película y es algo más tradicional. Poco parecido tiene con el film, salvo el logo y el nombre del ordenador principal, WOPR.



Olvídate de la vieja película. Esta vez se trata de una batalla auténtica. Demos la bienvenida a la nueva guerra...

Preocupado? Si pensar en un juego con licencia de una vieja y raída película, que puedes haber visto en una reposición te da miedo, más vale que lo olvides. Los diseñadores han sido más inteligentes. En vez de limitarse a desarrollar un juego para estúpidos en el que la capacidad del ordenador no es mayor que la de una calculadora, han tomado el argumento de la película y lo han situado 20 años más tarde.

Ya no quedan ordenadores que parecen más bien calculadoras. Es hora de dar la bienvenida a una nueva era. Demos la bienvenida a la era en que los ordenadores tienen cerebro y en que NORAD (North American Defence) ha decidido reconstruir el WOPR (War Operation Programmed Response) para controlar la defensa de los países. En definitiva, de lo que se trata es de que ahora el WOPR es más potente que nunca y de que con ello intenta barrer a la raza humana de la faz de la Tierra por métodos más convencionales, tras aprender en la película que en una guerra nuclear no hay ganadores. Así que aviones y barcos se enzarzan en una lucha sin cuartel, en una mezcla entre las películas del género que hayas podido ver y un poco de *Command & Conquer*.



▲ Sin duda, no te sorprenderá que las explosiones estén muy bien logradas.

«Puedes jugar como WOPR o como NORAD y cada bando tiene 15 niveles de dificultad progresiva»

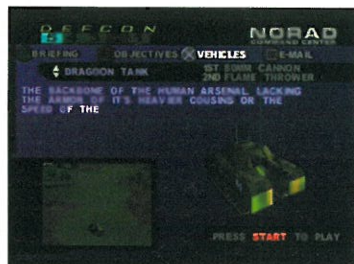
Puedes jugar como WOPR o como NORAD —como en *Command & Conquer*— y cada bando tiene 15 niveles de dificultad progresiva, y unos 15 más extra para las opciones multijugador. Al inicio de cada misión te muestran un resumen de la tarea que deberás llevar a cabo, así como una presentación de los vehículos a tu disposición. Cada uno posee puntos fuertes y fallos (algunos son más rápidos, otros más fuertes) y te dan la primera entrega para cumplir con la primera parte de la misión. Si la acabas con éxito, un e-mail te indicará la ubicación del próximo vehículo, y así sucesivamente.

Intercambio de vehículos

● Cada bando dispone de 15 vehículos distintos y el secreto para lograr el éxito con rapidez consiste en averiguar cuál es la máquina más indicada para cada tarea. Para muestra un botón.



▲Jeep
Nuestro bando
¿Poderoso? En realidad, no. El mejor vehículo para una misión de búsqueda y regreso inmediato.



▲ Tanque dragón
Nuestro bando
¿Poderoso? Mucho y bastante rápido. Un gran vehículo para enfrentarse al rival.



▲ Slayer
Nuestro bando
¿Poderoso? Mucho. Pero lo que tiene de fuerte, le falta en velocidad.



▲ Tribike
Su bando
¿Poderoso? Pues no. Pero es muy rápido. Pruébalo.

«Algunos de los vehículos son muy lentos, por lo que a menudo tienes que regresar a la base, elegir otro vehículo y emplear cinco minutos repitiendo el mismo recorrido»

Invasión de la Tierra

El paisaje es excelente a lo largo del juego. Conducir un jeep por el terreno ondulado es una gran experiencia. A la hora de eliminar un pelotón de soldados pillándolos por sorpresa, la cosa no puede ponerse mejor.

El modo dos jugadores es increíble. La pantalla se divide en diagonal, lo que ofrece a cada bando una buena visión de la jugada. Tienes que infiltrarte en el campo contrario, robar su marcador y fijarlo antes de que te lo hagan a ti. Se trata, sin lugar a dudas, una de las mejores secciones de *War Games*.

Pero hay un par de defectos. Ambos se hallan en el modo un jugador. En primer lugar, las misiones son un poco fáciles. Sólo hay 15 para cada bando y las primeras diez se completan en un abrir y cerrar de ojos. En segundo lugar, el hecho de que sólo puedas controlar un objeto cada vez es muy frustrante.

Algunos de los vehículos son muy lentos, por lo que a menudo tienes que regresar a la base, elegir otro vehículo y emplear cinco minutos repitiendo el mismo recorrido. Muy aburrido. Pero los diseñadores y los chicos de EA han tenido la gentileza de poner una función en el juego que te trae soldados de tu pelotón a tu ubicación. Aunque, no funciona tan bien como debiera. Demasiadas veces hemos intentado traer soldados al atacar una base, pero éstos no han logrado avanzar por su propia cuenta y riesgo. Pueden quedarse «atrapados» detrás de un edificio y ser incapaces de salir de ahí.

Así que tiene un par de defectillos. Pero eso ocurre hasta en los mejores juegos. *War Games* es muy jugable en el modo un jugador y excelente en el modo dos jugadores. PSP

PlayStation Power

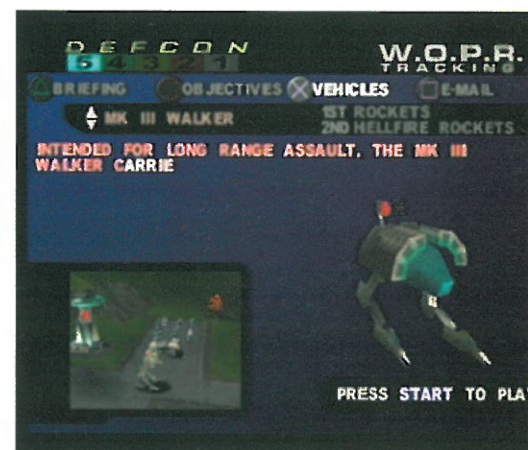
Una combinación de elementos de *Return Fire* y de *Command & Conquer* que da como resultado un gran juego, ligero en estrategia y enorme en acción.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ El paisaje es suave y muy realista	➖ Unas cuantas misiones más no le vendrían nada mal
➕ El abanico de opciones es muy variado	➖ Algunos de los movimientos controlados por el ordenador son un poco torpes
➕ No se habla de la película para nada	

Puntuación 86%



▲ Walker
Su bando
¿Poderoso? Sí y se parece a una de esas cosas sacadas de *El retorno del Jedi*.



▶ MK3 Walker
Su bando
¿Poderoso? Extremadamente, pero muy lento.

El mundo es un escenario

● El mundo es, en realidad, un escenario. El juego se llega a dividir en 45 escenarios para cada continente de la Tierra. Ésta es una guía a través del primer nivel de las misiones de NORAD.



▲Esa humareda es todo lo que queda de la primera base en este nivel. Somos geniales. ¿A que sí?





◀ El Walker es excelente para hacer estallar las bases. Es muy potente y bastante rápido.



▲ Usa los vehículos pequeños para recoger a los soldaditos.



▲ Cerca del final y la última base explota.



▲ ¡Ya está! La contraseña y ya has terminado.

Crime Killer

Disponible: **Sí**
Precio: **8990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Interplay**

Fabricante: **Pixelogic**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock







◄ Así es como te mueves por las calles en tu lucha por defender el bien en una ciudad violenta. Pero al final acabarás disparando contra todos los transeúntes.

▼ Tras matar a todos los peatones acabarás practicando en tu vehículo y no harás nada más que jugar para completar misiones.

Cuando sientas cerca el calor puede que ir a pie sea una buena idea... Crime Killer anda suelto...



Últimamente, los asiduos a la Play hemos visto aparecer un torrente de juegos de tiroteo para la consola gris. Probablemente se deba a nuestras quejas de este último año sobre la escasez de estos títulos. El problema es que no siempre andan a la par cantidad y calidad.

Pero éste no es el caso de *Crime Killer*. Es un juego innovador y jugable hasta la médula. Empiezas como un policía novato del siglo XXI y tu objetivo es vengar la muerte de tu padre, para lo cual deberás abrirte paso entre la corrupta burocracia del sistema. Tu coche/moto o avión son el no va más de la velocidad con un modo de persecución turbo, armas especiales y normales incorporadas, un radar y un dispositivo de comunicaciones que permite que un sargento masculle sus instrucciones directamente a tus oídos. Tu trabajo consiste en patrullar las calles y lidiar con los criminales. Puedes descubrir a estos forajidos, que aparcan ilegalmente sus vehículos y que cometen toda clase de infracciones de tráfico, tú mismo. Pero también tienes la opción de detectarlos en tu radar. Y eso es todo. Dispones de 20 misiones para cumplir con tu cometido, disparando a diestro y siniestro, pero al llegar a la tercera, la corrupción se ha establecido con fuerza.

Un trabajo sucio...

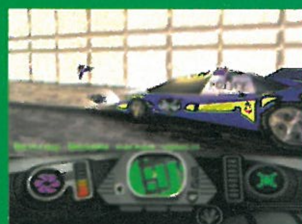
Todas las misiones tienen componentes distintos, algunas son al azar, otras siguen hasta terminar en una batalla especial. Sin embargo, la detección de colisiones hace que tu vehículo sea más estrecho de lo que es en realidad y hay mucho tráfico por las calles, por lo que tendrás bastante que aprender. Tan pronto estás persiguiendo y disparando contra un tipo que es un blanco fácil, como tienes que cargarte a uno de los

«La detección de colisiones hace que tu vehículo sea más estrecho de lo que es en realidad y hay mucho tráfico por las calles, por lo que tienes mucho que aprender»

Coche, moto, avión

● En esta vida tienes que elegir. Puedes escoger ser un ciudadano respetable, un honrado miembro de tu comunidad, o puedes ser un desalmado criminal. Así de sencillo.
En *Crime Killer* también tienes opciones, aunque no sean tan dramáticas ni vayan a alterar demasiado tu existencia. Puedes ser un coche, una moto o un Wing (el nombre que tiene en este juego un avión que vuela a baja altura) en tu lucha por «limpiar» las calles.





▲ Si ganas varias misiones, obtendrás un «Wing».

◄ El coche es el vehículo favorito de los redactores de *PlayStation Power*.

«Es un gran juego y tiene potencial para ser un gran éxito. Sólo cabe esperar que Crime Killer sea la primera entrega de una gran secuela»

delincuentes más escurridizos, a la vez que debes recoger ítems de salud cada cinco minutos para recuperar fuerzas.

Esos tipos son tan insensibles que llegan a producir daños irreparables en *Crime Killer*. Algo especialmente perverso si tienes en cuenta que tiene todos los elementos de un fantástico juego de disparos. Es divertido, pero tener que jugar la misma misión una y otra vez porque no puedes acabar los últimos 30 segundos es bastante injusto, sobre todo si la misión es de 30 minutos.

Demasiada cerveza

Sólo dispones de dos perspectivas en el modo un jugador durante todo el juego (interior y exterior), mientras que en el modo dos jugadores sólo tienes una perspectiva interior, que cuando vas en moto, no es muy buena. Parece que el diseñador del programa utilizó un motor demasiado rápido, basado en unos excelentes gráficos, aderezado con unos buenos mandos, añadió humor y un guión y se lo pasó a su compañero, el cual no supo rematar el trabajo.

Da la impresión de que se corrió demasiado a la hora de finalizar el programa. Es una lástima, porque es un gran juego y tiene potencial para ser un gran éxito. Sólo cabe esperar que *Crime Killer* sea la primera entrega de una gran secuela. PSP

PlayStation Power

Promete mucho al principio y parece que puedas cambiar el mundo. Es divertido, pero tiene algún defectillo.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Un juego muy bien pensado	− Sin concentración
+ Acción muy rápida	− Algo injusto
+ Buenas imágenes	− Mal aprendizaje
+ Jugable	− Algunos defectos lamentables
+ Tres vehículos	

Puntuación 76%

Sin contemplaciones

● *Crime Killer* ha intentado por todos los medios tener una trama usando el método de tragedia de *RoboCop*: humor negro (disparar contra los que aparcan ilegalmente y malos conductores) y una visión cínica de la sociedad (diabólicas corporaciones que intentan dominar el mundo pero son burladas por un salvador solitario). La terrible tragedia en *Crime Killer* tiene lugar en las primeras escenas:

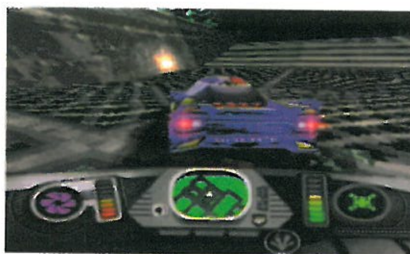





Un chico juega con un coche de policía. Aparece papá, un poli, y le arrebata la placa al chaval. Papi se va a trabajar. Es valiente. Sonny sigue a su padre. Le adora. Papá responde a una llamada. Es un hombre rápido y eficaz. Unos indeseables deambulan por la calle. Sonny los ve y grita para alertar a su padre. Pero a papá se le para el coche. Ha cometido un error estúpido y en cuestión de segundos es hombre muerto.

¡Gira!

Si pulsas el botón Círculo a gran velocidad, enviarás a tu vehículo en dirección contraria. Es emocionante.



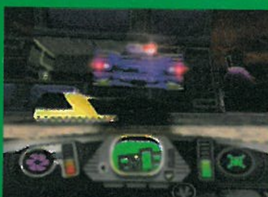

▲ Como puedes ver, el cambio de sentido es una parte especial de este juego y una muestra de lo bueno que puede llegar a ser.



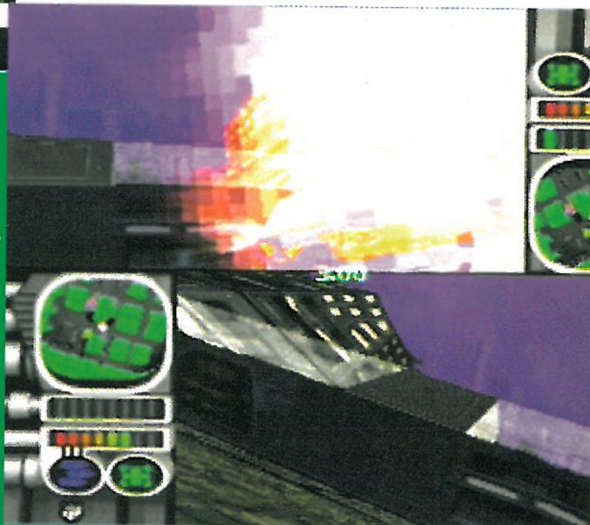

◄ El truco de presionar Círculo funciona en todos los vehículos y es especialmente bueno en el avión, ya que hace girar vertiginosamente el aparato volando a baja altura.

Supera a tus colegas

● Cuando pruebas las armas, igual que en *Doom*, puedes matar al compañero con el que juegas. Gracias a la baja velocidad y a una perspectiva restringida no es un remiendo de *Doom*, pero es muy divertido. Además tienes que recolectar varios potenciadores (algunos te esconden en el radar y otros te ponen al descubierto). Es divertido ya que te hallarás en medio de emboscadas. No es una sección importante del juego porque la mayor parte es en modo un jugador.



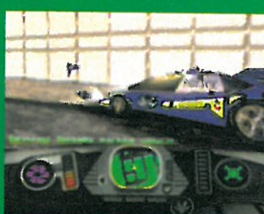
► Aunque el modo dos jugadores es divertido, pronto se hace algo aburrido cuando intentas averiguar lo que está pasando.



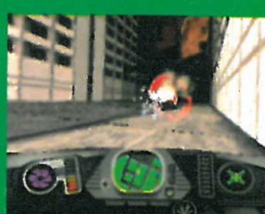
►► Muchos juegos acaban en tiroteos cara a cara sin el elemento de persecución.



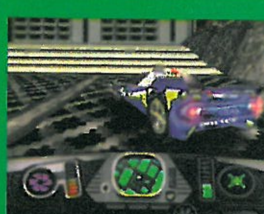
▲ En las calles reina la calma, pero más vale no confiarse...



▲ ¡Espera! Ahí está el enemigo. Mátalo y procura que no te den a ti.



▲ Todo es muy tenso y asusta, pero esto es *Crime Killer* ¿o no?



▲ No, tienes razón, no lo es y es tan divertido como parece.

Larga vida al cruzado de la capa

El espectáculo Batman

● Personalmente, nos gustaba más cuando estaba él solo, pero ¿quiénes somos nosotros para interponernos en el camino del progreso? El pobre necesita compañía como todo el mundo. Sobre todo cuando las cosas se ponen difíciles y las calles están llenas de indeseables. Al igual que en la película, se han creado tres personajes para que Batman no esté solo, entre los cuales puedes elegir libremente para jugar...



▲ Batman
El héroe. Es fuerte y lento, pero para un caballero del estilo de George Cloony, la velocidad es lo de menos.
Características especiales: melancólico, le cuesta moverse en su ridículo traje de goma, cambia de cuerpo a menudo.



▲ Robin
El joven compañero del caballero de negro. Los rumores sobre un posible lío entre ambos son absolutamente infundados.
Características especiales: joven, atlético y gimoteador (algo bastante insoportable).



▲ Batgirl
Entra en juego a partir de la cuarta película de la secuela sin ninguna razón de peso. Un feo y monótono personaje muy bien representado por Alicia Silverstone.
Características especiales: hace pucheros. Es más débil que los otros dos...

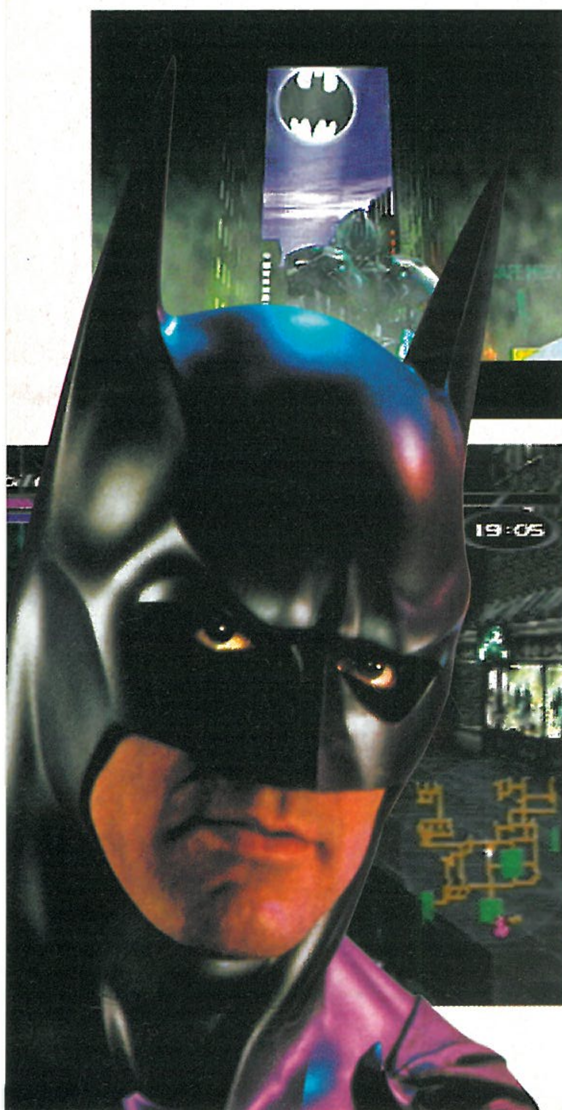
Batman & Robin

Disponible: **Agosto**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Acclaim**

Fabricante: **Probe**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
Pad analógico

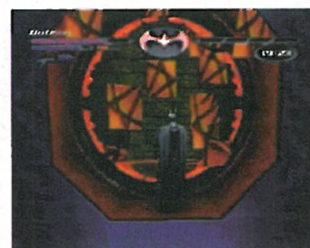




▲ Aquí puedes ver a la Batgirl con su permanente rubia y ondulada. Es más rápida que Batman pero no tiene su fuerza.



▲ Más tonterías sobre pistas. Perderás mucho tiempo vagando sin rumbo por las calles de esta ciudad.



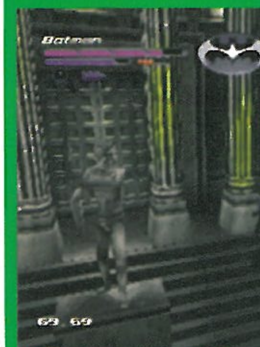
▲ Asegúrate de registrar cada posible escondrijo para obtener más salud, armas y esas pistas de vital importancia.

Misión Imposible

● La primera misión del juego es la simplicidad misma. Te pasarás mucho rato recorriendo la ciudad en busca de pistas sin tener la menor idea de hacia dónde te diriges. Un par de pistas para la primera misión.



▲ El ordenador del juego te guiará hacia dónde quieras. Durante el trayecto tendrás muchas oportunidades para recopilar pistas.



◀ Aquí está nuestro amigo alado, acercándose a la escena del primer crimen. Tienes que impedir que el Doctor Freeze se apodere del diamante.



▶ Regístralo todo en busca de pistas. Este póster te da una idea de lo que tardarás en resolver el primer crimen del juego.

¡Pero si es Batman! Es nuestro amigo de la capa, con aficiones nocturnas y en un juego original, a medias

Tienes que felicitar a Acclaim y Probe porque con *Batman y Robin* han intentado hacer algo diferente a lo que nos tenían acostumbrados las compañías que adquirían una licencia. Han evitado caer en la tentación de limitarse a hacer lo fácil para un juego de plataformas.

Batman y Robin es una mezcla de varios estilos de juego que casi funciona. Lo triste es que el título sólo consigue destacar en un par de puntos y los distintos elementos de jugabilidad y estilos, una vez unidos, no dan como resultado un juego bien acabado.

«Te metes en el Batcoche y te lanzas a la carrera por Gotham City. El juego se convierte en un subjuego de exploración en 3-D en tercera persona»

La acción básica consiste en recoger varias pistas que analizará la Batcomputadora para saber cuál será la próxima víctima del Doctor Freeze o Poison Ivy. Mientras tanto, te las tendrás que ingeniar para enfrentarte a una gran variedad de estereotipos de juego.

En la Batcueva

Empiezas en la Batcueva, con la Batcomputadora frente a ti, el Batcoche, la Batcocina, el Batbidet... El ordenador te da las primeras pistas que te llevarán hasta el museo y al primer crimen. Te metes en el Batcoche y te lanzas a la carrera por Gotham City. Te das cuenta de que tu vehículo es tan poco controlable como un crío hiperactivo el día de los Reyes Magos. Tras sortear algunos obstáculos llegas al museo. Aquí el juego se convierte en un subjuego de exploración en 3-D en tercera persona, con un punto de vista desde detrás del personaje. Recoges más pistas, ítems de salud, luchas contra los secuaces del Doctor Freeze y, cuando llega el momento, rescatas el diamante.

Suspiro... de vuelta a la Batcueva examinas las nuevas pistas. Te das cuenta de que no tienes los elementos suficientes para averiguar dónde tendrá lugar el próximo crimen. Vuelves a las calles de Gotham City, chocas contra unos cuantos edificios y, siguiendo las instrucciones del juego, inicias la búsqueda de nuevas pistas.

Sin pistas

Como ves, éste es un proceso un poco pesado ya que, aparte del extraño lugar en que ocurrirá el crimen, no tienes la menor idea sobre dónde buscar. Por lo que se refiere a la jugabilidad, no consigue mantener el interés durante mucho tiempo. Incluso cuando resuelves uno o dos crímenes hay poca variación y todo empieza a ser demasiado repetitivo.

Los gráficos sí son impresionantes. La influencia gótica de las primeras películas es bastante evidente pero se estropea todo al tener que vagar sin cesar durante horas buscando indicios del próximo crimen. El juego, que se venderá en nuestro país en completo castellano (textos de pantalla y voces), merece ser elogiado por el intento de conseguir algo original con los *puzzles*, pero debido a la confusión de los elementos que se repiten una y otra vez, no es lo que todos esperábamos después de tantos meses de intenso trabajo. PSP

PlayStation Power

A pesar de algunas buenas ideas con los distintos estilos del juego y de una gran ambientación gracias a los gráficos, el juego no es lo que todos estábamos esperando después de tantos meses de trabajo.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Los gráficos consiguen una excelente ambientación	⊖ No es demasiado diferente de otros juegos del mismo estilo. La suma de las partes da un todo un poco flojo
⊕ Algunos toques buenos y muy originales	⊖ La búsqueda de las pistas pronto se convierte en algo tedioso
⊕ Es Batman	

Puntuación 72%

Preparación física

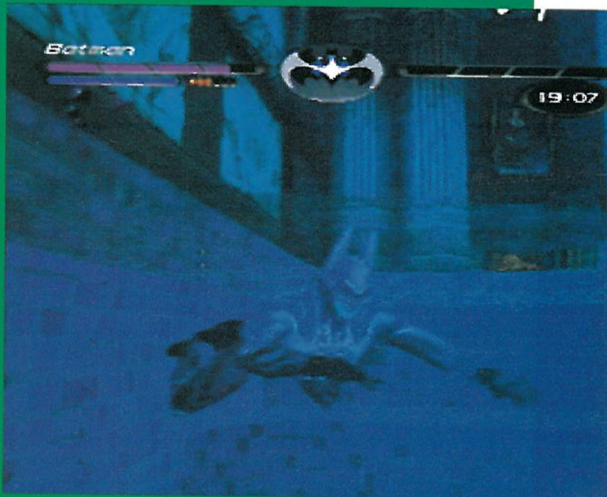
● Siguiendo la línea extravagante de *Tomb Raider*, *Batman y Robin* incluye un modo Entrenamiento basado en la mansión de Wayne y la Batcueva. Para muestra un botón...



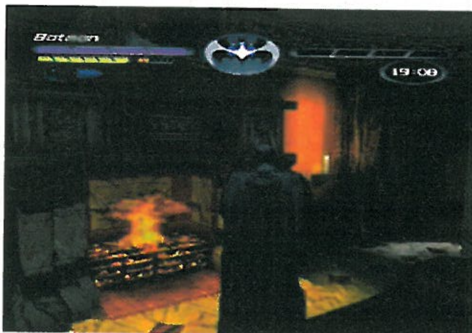
▲ **Ring de combate y entrenamiento holográfico. Es su nombre, no se lo hemos puesto nosotros. El juego te va guiando poco a poco a través de los distintos movimientos (especiales y estándar) que podrás utilizar en combate.**



▲ **Practicar tiro al blanco. El punto de vista en primera persona es genial para disparar con las armas de Batman. Practica disparando contra todo blanco que se acerque. Es muy divertido, pero espera a conocer a los gorilas que andan sueltos**



▲ **Natación**
¿Qué sería de cualquier juego de ordenador sin ningún tipo de sección acuática? Pues nada. ¿Te estás preguntando cuánto tiempo tardan en secarse esas medias? ¿Encogen?

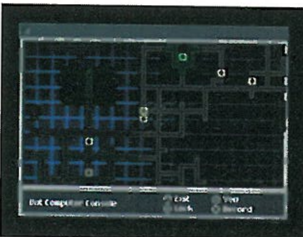


▲ **En algunos puntos, los detalles de los gráficos son sobresalientes. Fíjate en el fuego en una de las habitaciones de la mansión de Bruce Wayne.**



▲ **Déjalo que se las arregle. Si es tan tonto como para ir por ahí él solito, merece lo que se encuentre.**

▼ **Aprender a manejar la moto o el coche por las calles de Gotham City te llevará horas.**



▲ **Tu Batcomputadora te conducirá hacia el próximo objetivo.**



▲ **Atravesar las llamas montado en una moto no es una decisión muy acertada.**



Te volverá loco

Cada uno de los tres personajes tiene su propio vehículo. Batman tiene su coche tradicional, mientras que Robin y Batgirl apuestan por las motocicletas incontrolables.

Perdiendo la suspensión

Tommi Makinen Rally

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Europress**

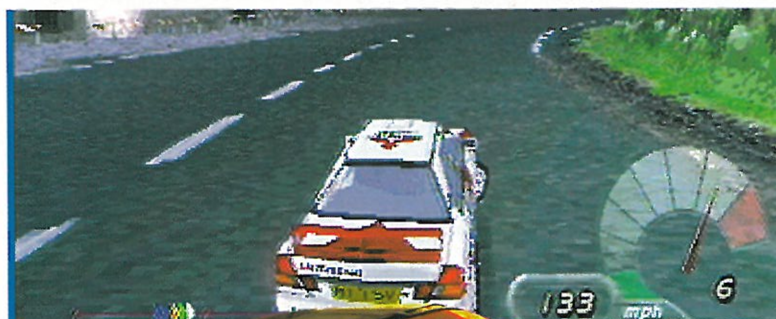
Fabricante: **Strange Productions**
Distribuidor: **Arcadia**

Compatible con:
Dual Shock



Dos a la vez

Aunque el modo dos jugadores es un poco apretado, funciona tan rápida y suavemente como el de un jugador... No está nada mal.





Por alguna razón nos parece que sacar a la luz este juego al mismo tiempo que Colin McRae Rally no ha sido una de las mejores jugadas de marketing consolero...

Este juego nos gusta. Pensamos que es bueno. Nos gustaba que tuviera más de 100 pistas y un editor de pistas en 3-D. Nos gustaba porque se parecía a *V-Rally*, pero sin los engorrosos choques que ocurrían cada vez que tropezabas con una brizna de hierba. Nos *gustaba* hasta que vimos *Colin McRae Rally*. Aún nos gusta que tenga más de 100 pistas, un editor de pistas en 3-D y unos choques razonables. Pero empezamos a prestar mayor atención a los gráficos.

No sólo son más cuadrados que las piezas de un Lego, sino que tienen unos horribles cortes poligonales, algo que se supone ya está superado en este tipo de juegos.

Hasta la fecha, el único juego de carreras que recrea a la perfección los choques es *Gran Turismo*. Si bien no tan dramáticos como en *V-Rally*, los choques en *Makinen* son terriblemente incorrectos. Chocas contra la parte posterior de otro coche y, de repente, tu vehículo ha volcado. No es realista en absoluto y, para colmo, la mayor parte de las veces es casi imposible volver a poner el coche sobre sus cuatro ruedas.

«Los gráficos no sólo son más cuadrados que las piezas de un Lego, sino que tienen unos horribles cortes poligonales»

Makinen incluye un modo Desafío en el que competirás cara a cara con el mismísimo Tommi. El problema es que los chicos de Europress no han explicado cómo lo hicieron. ¿Se pasaron meses analizando el estilo de *Makinen* antes de recrearlo artificialmente? ¿O se limitaron a meterte en un coche parecido al suyo dejando que lo pilotaras? En cuatro carreras Tommi no consiguió ganarnos ni una sola vez. Y eso que éramos novatos con el juego.

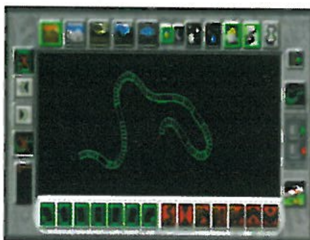
La aceleración también es extraordinariamente incorrecta. Alcanzas los 240 kilómetros por hora con una parsimonia total.

Hazlo tú mismo

● Puede ser que lo mejor de *Makinen Rally* (aparte del escandaloso número de pistas) sea su editor de pistas en 3-D. Puedes crear tu propia pista de la forma más simple. Todos los iconos están dispuestos para que el diseñador tenga todas las opciones posibles. Es genial.



▲ Es como si hubieras encontrado el botón de hacer que las cosas sean curvas.



▲ Parece un buen trabajo, una vez usadas casi todas las piezas.



▲ Puedes ver tu pista desde todos los ángulos y manejar el zoom según tu voluntad.



▲Y ya está. Has pasado unos momentos estupendos pilotando por esta pista de diseño maravilloso.

Tienes la sensación de estar en el carril derecho de la autopista mientras conduce tu abuela. Es increíble si no olvidas que el juego debería desarrollarse a una velocidad de vértigo. Los gráficos de baja resolución junto con los efectos de niebla permiten, de vez en cuando, que el juego alcance velocidad cuando llegas a los más de 200 kilómetros por hora. Pero la mayor parte de las pistas son monótonas y sinuosas, algo a lo que te acostumbrarás con demasiada facilidad.

Como positivo, cabe mencionar el modo dos jugadores a pantalla partida. Le da una más que necesaria competitividad.

Los efectos de luz cuando tienes encendidos los faros del coche son bastante buenos, pero aparte de esto, no hay mucho más que recomendar de *Tommi Makinen Rally*. En conjunto, es lento, poco atractivo a los ojos y, con toda franqueza, un poco flojo. No es lo que esperábamos. PSP

«La aceleración también es extraordinariamente incorrecta. Alcanzas los 240 kilómetros por hora con una parsimonia total»

PlayStation Power

Un competidor bastante desaventajado del *Colin McRae* de Codemasters. *Tommi Makinen Rally* ha perdido el primer puesto en la parrilla de salida, pero aún queda mucha carrera por delante.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Una impresionante cantidad de diferentes pistas, 130 en total ⊕ El editor de pistas en 3-D es de fácil manejo y muy amplio. Una gran opción	⊖ Muy lento ⊖ Una desagradable reducción de la velocidad cuando aumenta el detalle del fondo ⊖ No es lo que todos estábamos esperando

Puntuación 64%









◀ Esto es un experimento para el futuro: pon tu mano derecha sobre la imagen y el subtítulo debería aparecer frente a ti, como un holograma en movimiento.





▲ Conduces a toda velocidad por un túnel... Cuidadín que ya sabes lo que te puede pasar.



▶ Con este decorado de arquitectura urbana has llegado a la etapa alemana.

Pistas y países

● *Tommi Makinen Rally* tiene 130 pistas distintas. El problema es que no importa el número de circuitos, sino la jugabilidad. Aquí tienes cuatro pistas distintas de diferentes países.



▲ Inglaterra
Los estereotipos se transmiten con mayor velocidad que los coches, igual que las cabinas de teléfono rojas, la lluvia, el cielo gris y triste... .



◀ Finlandia
Teniendo en cuenta que Finlandia es el país de origen del piloto que da nombre al juego, sus circuitos son muy interesantes. Verdes y exuberantes, con rocas bien situadas.

▼ Francia
Casi como Inglaterra pero con menos lluvia, menos cabinas de teléfono rojas y con unas casas muchísimo más bonitas. Y comida. Y vino...



▲ Alaska
¿Es que alguna vez ha ocurrido algo en Alaska? Está frío, helado, y hay montones de nieve por todas partes.



Concurso

CONVIÉRTETE EN UN ROBOT SÚPER DESTRUCTIVO CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 10 JUEGOS SHADOW GUNNER

Shadow Gunner



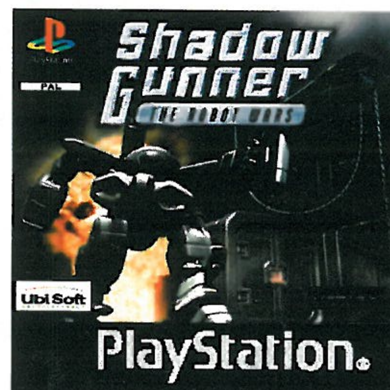




Ėstos son los ganadores del concurso *PSP. 14 ReBoot:*
Inmaculada Beltrán Armengual (Arroyo de la miel, Málaga)
Jordi González Díaz (Manresa, Barcelona)
José Torres Carballo (O Grove, Pontevedra)
Samuel Lara Martínez (Lleida)
Jorge Perete Delgado (Guadalajara)
Marc Causadías Porqueres (Barcelona)
José Luis Barbera Rubio (Madrid)
Miquel García García (Barcelona)
Sergio López Cadenas (Bilbao, Vizcaya)
José Miguel Escobar Garrido (Huelva)
David Escurriola Dalmau (Barcelona)
Mª Ángeles Salvador Llorens (Altura, Castellón)
Jaime Bolaño Pulido (Madrid)
Juan Saez Royo (Albacete)
Ramón Morera Ortega (S. Vicente de Alcántara, Badajoz)
Deparcq Patrick (La Línea, Cádiz)
José Mari Hualde Casimiro (Alsasua, Navarra)
Javier García Carces (Madrid)
Adolfo Castañón García (Oviedo, Asturias)
Francisco Javier Osía García (Puerto de la Cruz, S/C Tenerife)

Respuesta correcta:
Megabyte.

Se acabaron las clases. ¡Ya era hora! ¡Vacaciones! Pero con las notas han llegado los suspensos. ¿Pensabas que la profe de mates se iba a tragar que el Teorema de Pitágoras era triángulo + círculo + cuadrado dividido por X? Si tienes sed de justicia, conviértete en el robot destructivo de Shadow Gunner y descarga tu adrenalina única y exclusivamente con la Play. Pero no corras tanto, vaquero. Antes debes acertar la respuesta de la cuestión que te planteamos este mes. Toma papel y boli, concursa y gana uno de los 10 juegos de Shadow Gunner que sortean Ubi Soft y PlayStation Power. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del día 15 de septiembre.











Recorta por aquí

PSP.16

Cupón de respuesta

¿A qué fabricante corresponde este título?

RESPUESTA ....

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: .... Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

No es tan fiero el león como lo pintan

FRENZY!

Disponible: **Agosto**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **SCI**

Fabricante: **SCI**
Distribuidor: **Arcadia**

Compatible con:
Pad analógico

Nivel con cabeza



● Algo que se está poniendo de moda últimamente es la forma de los temas en los niveles (como en *Gex 3D* y *Croc*). *Frenzy!* no es ninguna excepción y tiene todo lo que cabría esperar... aparte de una etapa subacuática. Aunque un biplano subacuático debe ser una experiencia bastante extraña.



▲¡Mira! ¡Es el coche de *La espía que me amó!*



▲ ¡Mira! ¡Es el coche de *Los Picapiedra!*



▲¡Mira! Todo este lío de monstruos no tiene ni pies ni cabeza.

La senda de los enemigos

Frenzy! hace alarde de la originalidad de las tendencias de sus enemigos. Con eso en mente, aquí tienes una selección de lo que te espera.





Mucho ruido y pocas nueces. Un lío poco inspirado del que todos esperábamos bastante más...

Veamos: palabra de seis letras con un signo de exclamación final (para añadir un poco de dramatismo) que toma la forma de un *shoot 'em up* en 3-D... Ah, claro: *Frenzy!* Ya te hablamos de él en *PSP* 15, hace poco más o menos un mes. Todos los ingredientes de un juego de disparos, pero de cachondeo...

Pues bien, ya lo puedes encontrar en las estanterías de tu establecimiento favorito. ¡Cielos! ¿Debes empeñar a tu perro para comprarlo?, ¿es tu obligación liquidar tus sugus a precio de saldo para hacerte con él?, ¿de veras debes invertir tus fondos reservados en este trabajo de SCI?

Sin coraje

Vuelas en tu biplano a través de una serie de niveles basados en lo que parece una serie de temas estandarizados y muy similares entre ellos. Desciendes hasta la prehistoria, con lava incluida, coches al más puro estilo *Picapiedra* e individuos con aspecto primitivo hasta llegar al confuso primer nivel, en el que cañones y dinosaurios rugen a rienda suelta.

Aparte de los gráficos de discreta calidad y una dudosa jugabilidad, lo cierto es que los niveles son demasiado largos y completar uno de ellos con la ridícula cifra de tres vidas gastadas para cada juego es prácticamente imposible. Es una corta carrera entre la frustración y un ligero cansancio. Lo cierto es que tras un día de juego, debemos confesar que ganó el segundo... por los pelos.

Estábamos entusiasmados ante la idea de un juego tradicional, pero la aparición de este título no ha aportado mucho ni a la tradición ni a la innovación.

Qué pena. PSP



▲ El último enemigo. Confunde y es imposible derrotarlo.

PlayStation Power

En una era inteligente y culta como la nuestra tenemos todo el derecho de exigir más. ¡EL SIGUIENTE!

A FAVOR	EN CONTRA
+ Con toda justicia, los niveles son demasiado extensos	− Va a trompicones, es lento y un lío de juego
+ Si eres uno de ésos al que lo único que le importa es la novedad, puede que incluso te parezca divertido	− Con toda sinceridad, no es lo que esperábamos
	− Evitar el aburrimiento es una tarea demasiado difícil

Puntuación 50 %

N.129

METAL HAMMER

AGOSTO 1998

Pts. 375,-
IVA incl.

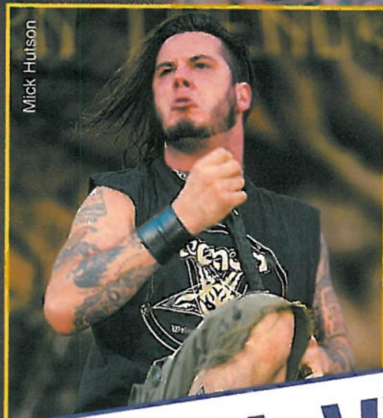
LA REVISTA DE HARD ROCK MAS LEIDA EN TODA EUROPA!



Mick Hutson

OZZY OSBOURNE

Pantera:
PHIL ANSELMO en un film de terror!



Mick Hutson

METALLICA
SOULFLY
VIXEN
MACHINE HEAD
VAN HALEN
PARADISE LOST
y muchos más...

YA A LA VENTA EN TODA ESPAÑA!

OzzFest
LA GRAN FIESTA
BLACK SABBATH!
ENTREVISTA EXCLUSIVA!

EL RETORNO DE ANTHRAX!

EXPLOSION NACIONAL! LAGARTIJA NICK/ LA VIUDA NEGRA/ LUJURIA/ GRAN JEFE/ MAMA LADILLA/ TRANSFER...

2 MEGA-POSTERS: MERCYFUL FATE/ CANNIBAL CORPSE

El retorno del rey

ISS Pro ´98



Disponible: **Septiembre**
Precio: **9.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Konami**

Fabricante:**Konami**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Parecidos razonables

● Konami no ha conseguido los derechos de los jugadores internacionales. Pero con el viejo truco de ofrecer nombres parecidos al original han dotado a este título de más realismo. De todas formas, si quieres los nombres verdaderos sólo tienes que ir a la opción de editar y grabar en tu tarjeta de memoria los cambios deseados. De esta manera, jugarás con tus ídolos que además responden a las mismas características físicas y de juego que los jugadores reales.



▲ Zubizerret, Serzi, Hierri, Guardiur, Roal y Tico se enfrentan a Raffares, R. Carls, Emilson, Rioneld y Romedio. Todo un duelo de estrellas.



▲ La flamante campeona del mundo y la todopoderosa Alemania ocultan sus estrellas bajo seudónimo.



▲ Podrás enmendar el error en la opción de editar. ¡Buena jugada Konami!

Una pequeña pretemporada

International Superstar Soccer Pro '98 incluye un nuevo modo Entrenamiento, en el que podrás ensayar un montón de jugadas nuevas. Pases, lanzamientos de córner, centros, chutes desde todos los lugares del campo, paredes, etc. Es especialmente recomendable ensayar los lanzamientos de falta; una excelente manera de asegurarte un gol. En esta nueva entrega, estos lanzamientos son más sencillos.

Uno de los grandes títulos clásicos del balompié ha decidido sumarse a la oleada de títulos futboleros

Hace algo más de un año aparecía, como quien no quiere la cosa, uno de los títulos que a la postre iba a convertirse en punto de referencia obligado para todo buen consolero de la Play. Su concepto de juego era bastante diferente a lo visto anteriormente en cuanto a simuladores de fútbol se refiere. Una visión directa y rápida del juego convertían este título en una de las experiencias más adictivas que ofrecía el mercado de la consola gris.

Sus creadores, los chicos de Konami, son los desarrolladores de los juegos de deportes con más solera en el ámbito del entretenimiento vía Pad. *ISS Pro* fue la consecuencia de un largo trabajo en la investigación de la simulación futbolera. *International Superstar Soccer Deluxe* fue el último peldaño hasta llegar a aquel fantástico juego (actualmente disponible en Platinum). Y ahora nos llega el esperado siguiente título de la serie, que con la excusa del mundial (con un poco de retraso debido a la gran competencia) está dispuesto a hacerte saltar del sofá de tu casa con la misma pasión que un *hooligan* desmadrado.

¿Superar la perfección?

Para muchos, *ISS Pro* sigue siendo el número uno. Cierto es que su falta de opciones y alguna que otra característica se podrían superar, pero su sistema de juego es tan directo, rápido y perfecto, que sucumbir a sus encantos es tan sencillo como dejarse arrastrar por la belleza de Michelle Pfeiffer o por el *sex appeal* de Brad Pitt.

La noticia de una nueva versión del clásico nos llevó de la emoción a la duda y de la duda a la emoción a tal velocidad que el AVE nos parecía un trenecito del Scalextric. Pero tranquilos, la duda se ha disipado. La versión europea de este título ha caído en nuestras manos y hemos podido comprobar que Konami no se ha dormido en los laureles.

¡Acción!

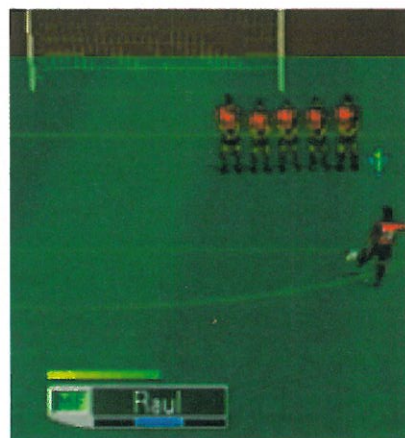
La acción era el punto fuerte de su predecesor, y variarla demasiado hubiera sido un craso error. De todas formas, ahí van unas cuantas variaciones que son dignas de mención.

En primer lugar, podrás disponer de dos estrategias durante el partido, mientras que en *ISS Pro* sólo tenías una. Éstas se activa-



▲ Así cualquiera mete gol.

▶ No desaprovechen la oportunidad de ensayar los tiros de falta. Lo agradecerás en los momentos cruciales.



¡¡¡A jugaaaaaaar!!



▲ Los jugadores se congratulan por un grandioso gol que les permite ganar.



▲ El árbitro es más severo que en la entrega anterior.



▲ *ISS Pro '98* se ve potenciado por las cinco espectaculares perspectivas.



▲ Lo mires cómo lo mires su aspecto es fenomenal.

rán con los botones L2 y R2. De esta manera, podrás potenciar tu ataque o replegar tu defensa en un mismo partido. Sí, es cierto que de esta manera se ha eliminado la precisión del centro de la primera parte, pero el botón de pase largo hará las dos funciones de manera excelente.

También durante el partido podrás escoger un juego de ataque, de contención o defensivo con simplemente pulsar Select. De esta manera, marcarás el estilo de tu equipo y podrás evitar que tu escuadra se repliegue como «los chicos de Javi».

Otro factor importante es que los jugadores realizan controles de balón orientados y pueden cambiar el recorrido de su carrera.

Se ha suprimido la famosa baselina que tantas y tantas alegrías daba a la afición. En *PSP* creemos que se trata de un cambio acertado ya que los goles entraban con demasiada facilidad.

Estos pequeños cambios, junto con las posibilidades que ya ofrecía su antecesor, hacen que la acción del juego sea de lo más fluida y divertida. Seguramente los partidos en *ISS Pro '98* serán los más divertidos y espectaculares que puedas jugar gracias a tu consola.

¡Opciones!

En el campo de las opciones, también han tomado nota sus creadores. Se han incluido montones de competiciones, además de la posibilidad de editar tus propios nombres para luego dejarlos grabados en la tarjeta de memoria.

Las voces aparecen en castellano. Y los partidos son radiados por Carlos Riera, el mismo comentarista que aparecía en *F1*.

Todo esto hace aumentar el interés por este título y lo eleva por encima del típico juego que sólo es divertido cuando estás con un colega.

Lo que sigue siendo una lástima es la falta de una opción multi-jugador, así como la imposibilidad de repetir las jugadas que tu prefieras, y no sólo los goles de turno. No estaría tampoco nada mal que éstas fueran un poco más largas y no se limitasen a los últimos segundos de la acción. En este aspecto, Konami ha fallado.

¡Gráficos!

Los gráficos también han pasado por el quirófano. Los polígonos que forman a los jugadores se han estilizado gracias a mejores texturas. Esto puede crear controversia ya que muchos admiradores del antecesor echarán de menos los fornidos jugadores de *ISS Pro.* Nosotros preferimos esta nueva imagen, más estilizada y más fina.

Junto con el aspecto también se ha mejorado la animación de los personajes, y ahora incluyen más movimientos y por tanto una mayor riqueza visual. Dos ejemplos ilustran este comentario. En primer lugar, te quedarás boquiabierto con los movimientos del portero. Y en segundo lugar, te sorprenderá la secuencia que se ha añadido a R. Carls (alias de Roberto Carlos) cuando realiza sus endiablados chutes de falta.

Todos estos cambios hacen de *International Superstar Soccer Pro '98* un auténtico número uno a nivel de juego. Lástima que encontremos a faltar la opción multijugador. PSP

PlayStation Power

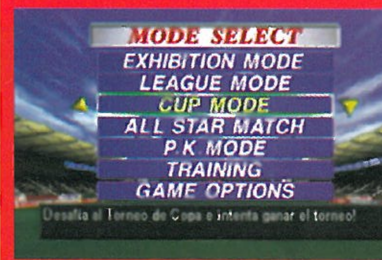
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Su increíble jugabilidad + La rapidez y fluidez del juego + Sus impresionantes animaciones + Más opciones: comentarios en castellano, modo Entrenamiento y edición de jugadores + El juego más directo y divertido de fútbol	− No puedes usar el Multi-Tap − ¿Son suficientes los cambios?

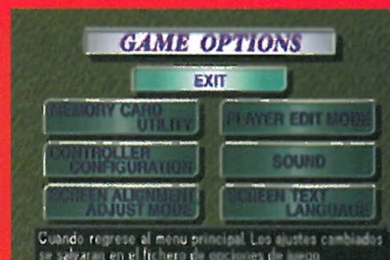
Puntuación 91%

Opciones a go-go

● *ISS Pro '98* ofrece al respetable un montón de competiciones a elegir. Desde las clásicas ligas hasta los campeonatos por continentes y una curiosa competición Konami. Tampoco podía faltar la reciente Copa del Mundo de Francia.



▲ Como puedes comprobar con tus ojitos, las posibilidades de juego han aumentado muchísimo en esta segunda entrega.



▲ Disfrutarás de la subtitulación en castellano. ¡Como en las pelis de sesión de madrugada!



▲ La final esperada. La poderosa España contra la modesta Brasil.

▼ La potencia de hombres como Abelardo, Alkorta y Nadal ha de ser definitiva en los saques de esquina



Más guerras cibernéticas

Shadow Gunner

Disponible: **Agosto**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **UbiSoft**

Fabricante: **Vertex**
Distribuidor: **UbiSoft**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Pad analógico**

Buen catálogo de artilujos mecánicos

● Uno de los aspectos por los que destaca el juego es por, como no podía ser de otra manera, los robots. En *Shadow Gunner* los encontrarás de las formas y los tamaños más diversos. El problema está en que su acabado deja mucho que desear, sobre todo en lo que respecta al robot protagonista.



▲Robots de esta guisa intentarán acabar con tus aspiraciones de triunfo.



▲Por desgracia, estos robots llevan calefacción incorporada.



▲Nuestro protagonista. En plena acción no es tan perfecto como muestra la imagen. Una verdadera lástima.

Secuencias animadas

● Tanto al principio del juego (presentación), como al final (cuando te matan), se han incluido diferentes secuencias animadas de excelente resolución. Aquí puedes ver algunas de ellas.



▲Tu muerte te será mostrada con todo lujo de detalles.



▲ Al empezar, un buen mensaje subliminal. ¿Será un juego sobre la recolección de tulipanes?

Los combates entre robots se están haciendo un hueco dentro de la industria consolera. Y para muestra, un botón

Uno de los atractivos que, a priori, nos ofrecen los juegos de consola es la posibilidad de vivir experiencias que jamás serían posibles sin la ayuda del Pad. Si tienes algo de Robert de Niro, seguro que te sumas a esta aseveración. Y si no, es indudable que el hecho de empuñar un arma y destrozar a montones de robots enemigos, sin preocuparte por tu integridad física, es suficiente para que justifiques tu afición a la Play.

Ésta es la posibilidad que te ofrece el nuevo producto de Ubi Soft. La destrucción y la masacre son perfectamente razonables dentro de este título. ¿Se puede considerar con estos dos alicientes *Shadow Gunner* un juego simple? Es posible. Pero simple no significa siempre sinónimo de malo. Ya que, aunque la originalidad brilla por su ausencia, este juego ofrece algunas características interesantes en su interior, como por ejemplo que podrás disponer de él en completo castellano. Pero vayamos por partes.

Sitúate

Imagínate una sociedad futura, en la que los robots son los supervivientes y, a su vez, los gobernantes del planeta. Imagínate que se han creado dos bandos y que, dentro de estos grupos, un robot, que acabarás encarnando tú mismo, es el encargado de destruir a la facción contraria, siguiendo las órdenes y cumpliendo los objetivos marcados por sus superiores. Como habrás comprobado, tu imaginación no ha sufrido ningún sobresalto ya que seguro que has oído esta historia montones de veces relacionada con un juego o una superproducción Hollywoodiense. Éste es el apasionante e innovador argumento de *Shadow Gunner*, que bien podríamos resumir con su subtítulo: *Robot Wars* (guerra de robots).

Si bien es cierto que su trama no ganará nunca ningún premio literario, su acción te depara algunas sorpresas interesantes.

A través de 15 campos de batalla, divididos en tres niveles de diferentes características y localizaciones —el Cañón Nevado, los Muelles y la Ciudad—, deberás concluir tus objetivos. Éste es el apartado más interesante que ofrece el juego que te permite una total libertad de movimientos, así como la posibilidad de destruir todos los elementos de función decorativa.

Nuestro robot, que aunque gráficamente es junto con los demás engendros mecánicos excesivamente simple, se moverá con toda libertad de acción (en 3-D) por los extensos mapeados. Además podrá ir adquiriendo hasta un total de diez tipos de armas



de diferente potencial destructivo. Estas armas serán ideales para acabar con los 17 tipos de robots y vehículos que intentarán hacerte la vida imposible. Las anteriores características ayudan, en cierto modo, a superar la falta de originalidad. Y lo mismo sucede una vez te pones manos a la obra, ya que la acción te atrapa en la tercera partida y durante algún tiempo puede llegar a parecerte interesante. El problema radica en que la falta de interés se apodera de ti cuando llevas matando más de una hora. Las sorpresas no son excesivas y la acción se convierte en algo rutinario gracias a unas misiones algo lineales y debido a la falta de verdaderos *puzzles* que pongan a prueba tu capacidad intelectual. Una lástima en excelentes tres dimensiones. PSP

PlayStation Power

A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no te capte el interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan demasiado en su contra.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Excelente movilidad en tres dimensiones	− Al cabo de una hora o dos puede llegar a aburrirte
+ Buena jugabilidad la primera o la segunda hora	− A la larga, la acción se vuelve repetitiva
+ Mucha acción	− El robot protagonista es excesivamente simple
+ Momentos de tensión	
+ Podrás disfrutar de él en completo castellano	

Puntuación 78%

Tres dimensiones en busca del quinto elemento

The Fifth Element

Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Kalisto**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria/Pad analógico**

La película, en tu consola

● Las secuencias de vídeo invadirán tu salita de estar constantemente. Kalisto ha incluido montones de ellas a lo largo del juego y la presentación es el mejor pistoletazo de salida.

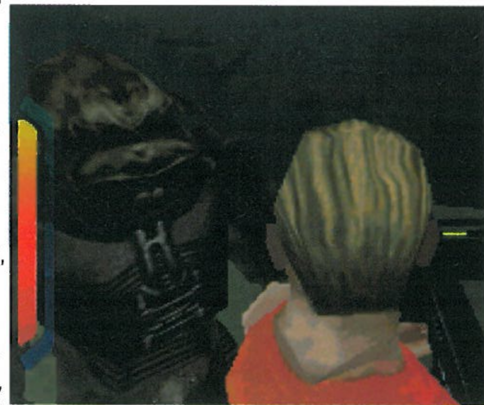


▲ El resurgimiento de Leeloo se realiza mediante complejos sistemas de cirugía moderna.



▲ Una ciudad de Nueva York moderna para una aventura fantástica.

Si en Europa estamos perdiendo los complejos en lo que a cine se refiere, ¿por qué no hacer lo mismo a la hora de crear juegos?



▲ Menuda cara tiene este tipejo. Lo echarían a patadas del bar de *El retorno del Jedi*.

Hará un año y medio que un film fantástico se introdujo en las listas de éxito americanas y europeas.

Este producto comercial, que no estaba exento de interés, estaba protagonizado por Bruce Willis. La superproducción, de creación básicamente europea, hizo temblar los decrépitos cimientos de Hollywood. Su director, Luc Besson, y su nombre: *El quinto elemento*.

Todo buen éxito cinematográfico no es tal sino se ve corroborado por la subsiguiente versión en forma de juego. En el caso que nos ocupa, la operación era de prever. Y el hecho de que una empresa europea sea la encargada de trasladar los fotogramas a polígonos es una consecuencia bastante lógica. Esta casa no es otra que Kalisto, creadores del interesante e infravalorado *Nightmare Creatures,* un juego que sin duda ha marcado este, su último por el momento, proyecto.

Y ¿qué le debe *El quinto elemento* al CD protagonizado por Adam Crowley? Pues para empezar su diseño gráfico y para acabar algo de su desarrollo.

El quinto elemento se enmarca dentro de los juegos llamados de aventuras en 3-D, donde *Tomb Raider* sigue siendo la punta de lanza.

El resultado de este producto galo es un interesante juego en el que se combinan la acción y los *puzzles* dentro del inmenso mapeado que tienes que recorrer. En él, deberás llevar a buen puerto la odisea de Leeloo y Korben en su búsqueda del preciado elemento.

Lo cierto es que Kalisto ha hecho un trabajo notable. Su creación, incluso sin llegar a la altura de las aventuras de Lara, supera con creces a *Nightmare Creatures*. Sus gráficos son real-



▲ Korben-Willis no tiembla ante nada. Ni pierde la compostura en los momentos mas comprometidos.

▶ La perspectiva subjetiva también aparece en esta creación de Kalisto.



Dos mejor que uno

● Al empezar la aventura, podrás escoger entre Leeloo y Korben. Con ambos deberás completar cada una de las fases, aunque en algunos momentos será la propia máquina la que escogerá dependiendo de las características de las pantallas. Korben es un fornido amante de las armas, que huye del combate cuerpo a cuerpo. Leeloo, por el contrario, evita todo contacto con el frío metal y prefiere usar puños, piernas y dientes.


▲ Egipto es un buen lugar para que Korben demuestre su amor por la metralla.


▲ Lo mejor es esperar para conseguir una buena posición de disparo.


▲ La elasticidad es la característica principal de nuestra heroína.


▲ El cuerpo a cuerpo es el único método de combate utilizado por Leeloo.


▲ Leeloo no le teme a nada ni a nadie, ni siquiera a gigantes de esta guisa.


▲ El lujo está contemplado en la quimera del preciado elemento.

mente buenos y su extenso mapeado te permitirá visitar localizaciones de lo más diversas donde el vértigo es el rey de la función.

Como contrapartida tenemos que señalar que los *puzzles* a que te verás sometido son demasiado sencillos y que, los personajes no tienen la variedad de movimientos que atesora Lara Croft. De esta manera, el desarrollo del juego puede ser bastante repetitivo y la acción no te sorprenderá en demasía.

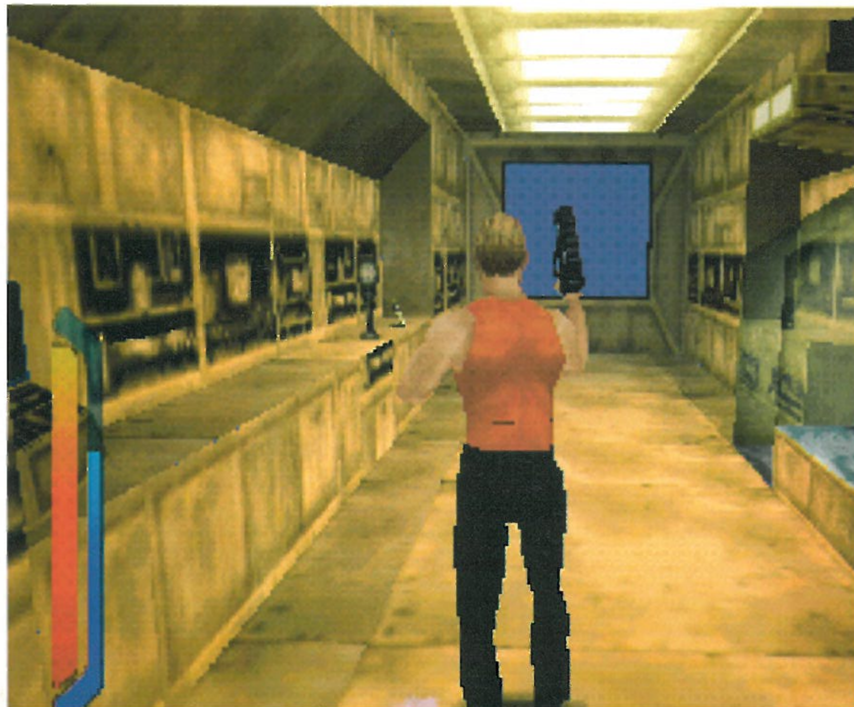
De todas formas, estás ante un producto interesante, que te permitirá investigar montones de rincones, en el que la generación de los polígonos es excelente, y que contiene bastantes dosis de acción. Un juego sin duda notable y un paso hacía adelante de sus creadores. PSP

PlayStation Power

No se trata de *Tomb Raider*, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los *puzzles* son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Excelente creación en tres dimensiones	− Puzzles demasiados inocentes
+ La longitud de la aventura	− Acción algo repetitiva
+ La posibilidad de usar el Dual Shock	− Poca variedad de movimientos
+ Bastante acción	

Puntuación 80%



Desconcertante relajación

Fluid

Disponible: **Sí**
Precio: **6.990 pesetas**

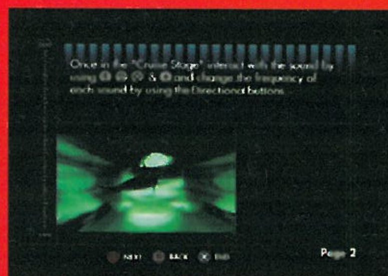
Jugador: **1 (más los que escuchan)**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Sweepstation**
Distribuidor: **Sony**

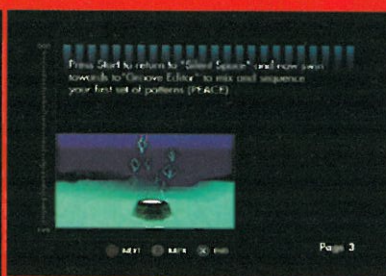
Compatible con:
Tarjeta de memoria

Utiliza la ayuda

● En el menú de opciones aparece un apartado que con el nombre de Help te servirá de guía para entender un poco de qué va el juego. Lee las instrucciones con mucho interés y no dejes escapar ni un solo detalle. Es una lástima que los textos estén en inglés. Pero ya sabes, con el tiempo y una caña...



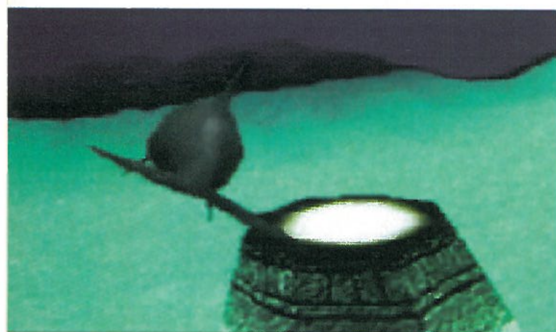
▲La segunda página del manual de a bordo te habla de la pantalla «Cruise Stage». ¿Nicole Kidman lo habrá dejado suelto?



▲ Como sucede con la ecualización, una buena información previa se convierte en una gran ayuda.

Símbolos que abren camino

● Nuestro querido delfín deberá tocar cualquiera de estos símbolos si desea entrar en una nueva dimensión de diversiones a cámara lenta.





Es una verdadera lástima que no puedas oír a través de las imágenes.

Estos iconos te llevarán a conocer diversas áreas subterráneas.

El psicoanálisis, el gimnasio, los masajes, el tai-chi... Si te han fallado todas estas fórmulas anti estrés prueba con este nuevo CD

Desorientados. Así nos sentimos los integrantes del equipo de redacción de PlayStation Power. Desorientados ante esta nueva creación que nos trae Sony. Un título en el que la audacia, originalidad e innovación hacen perder el norte a cualquier especialista, amante o aficionado a los juegos de consola.

¿Cómo empezar un análisis cuando todo punto de referencia y experiencia acumulada se viene abajo nada más ver las primeras imágenes que salen de la pantalla del televisor?

Originalidad nunca vista

Si haces un repaso del catálogo de títulos disponibles para la gris de Sony, podrás sacar unas cuantas conclusiones. En primer lugar, los jugadores prefieren los juegos súper activos. También es innegable la incuestionable afinidad hacia los títulos que proporcionan emociones en el menor tiempo posible (al más puro estilo *fast food*). Y en tercer, y en menor grado esperemos, los jugadores son entusiastas de la sangre, la muerte y el terror (por lo menos, en lo que a juegos de Play se refiere). ¿Qué sucede cuando un juego no cumple ninguna de estas tres características? Lo más probable es que estés ante *Fluid* (para aquéllos de vosotros que andéis un poco despistados primero se llamó *Depth* y posteriormente se conoció como *Pulse).*

Fluid no te ofrece grandes cantidades de acción. El concepto rapidez parece que haya sido borrado de la mente de sus creadores. Y no es menos cierto que la violencia y la sangre no tienen cabida en este CD. Si Fluid carece de estos tres alicientes básicos ¿qué te puede ofrecer?

Pues nada más y nada menos que el gozar de la lentitud, el disfrute de la contemplación, la observación de un universo detallado y tranquilo y el gozo de las sinfonías entrando por tus aparatos auditivos. En *Fluid* el gran beneficiado es tu oído. En este extrañísimo programa deberás convertirte en el Mozart de la Play. Conducirás a un inmenso y calmado delfín a lo largo de extensos decorados marinos. Mientras realizas esta sencilla acción podrás crear tus propias composiciones gracias a los 24 tipos de ritmos que estarán a tu disposición. Casi todos ellos son dignos del mejor Michael Nyman.

Como puedes comprobar, la mecánica del juego es bastante sencilla, aunque llegar a conseguir buenos ritmos te va a costar lo tuyo. Dispondrás de un montón de instrumentos a tu alcance, todos ellos modulables a tu gusto. Llenarán tus momentos de stress de una profunda paz espiritual.

Porque no sólo la música parece creada por ángeles, también los excelentes gráficos con motivos marinos desprenden placidez a través de cada uno de los píxels que lo integran. Lo mismo que sucede con los movimientos de nuestro protagonista o los de los habitantes de las profundidades marinas.

Como ves, este juego no está hecho para amantes de la sangre, las bofetadas o las carreras de alta velocidad. Pero si estás un poco harto de este tipo de juegos puede que éste sea el que estabas esperando. O puede que no. PSP

PlayStation Power

La concepción de juego en *Fluid* es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Un concepto súper original	− Demasiado diferente
+ Excelentes gráficos	− Nefastas músicas (si no distingues la clásica del heavy)
+ Fabulosas músicas (si tienes buen oído)	− Puedes llegar a dormirte en el sofá
+ Fenomenal para los que sufren de insomnio	

Puntuación 80 %



Cuestión de carisma

X-Men Vs Street Fighter

Disponible: **Agosto**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Suma y vencerás

● Una de las posibilidades que ofrecía el juego, la lucha combinada, se ha perdido en el camino de la conversión. En la versión para Play, tendrás que conformarte con la esporádica aparición de tu compañero de lucha. Una verdadera lástima que le resta muchos enteros al juego.



▲ Cíclope está en auténticos apuros. Sus poderosos rayos ultravioleta no responden cuando los necesita.



▲ ¿A qué se dedican las fuerzas del orden mientras estas dos bestias se dan de mamporros?

Capcom ama a sus criaturas. Y es por ello que no desaprovecha la oportunidad de hacer conversiones para la gris de Sony

Nombrar Capcom es pronunciar el nombre del clásico. Este clasicismo lleva, a menudo, a los chicos de Capcom a revisitar su extenso catálogo de títulos y, siguiendo un criterio de mercado o un capricho personal, lanzar conversiones de sus juegos con más renombre.

La pregunta que surge inmediatamente es ésta ¿es necesario? Y si lo es ¿por qué no venderlos como si se tratara de una colección clásica a precios populares como hacen otras compañías?

El lanzamiento de *X-Men Vs Street Fighter* nos ha obligado a hacernos estas y otras preguntas. ¿Quiere esto decir que se trata de un mal juego? Por supuesto que no. El problema está en que se trata de otro «más de lo mismo» y en el que se ha perdido, en el tortuoso camino de la conversión, uno de los grandes alicientes que a priori ofrecía este título.

De la característica a la anécdota

Si has jugado alguna vez a la versión arcade de este juego recordarás la posibilidad de combinar dos luchadores en un mismo combate. Gracias a este sistema de juego, las peleas se convertían en reyertas a cuatro bandas. En la conversión para Play esta opción ha desaparecido del mapa y solamente disfrutarás de una brevísima aparición estelar de nuestra pareja de lucha. Por si fuera poco, ésta sólo saltará al ring cuando la máquina lo desee. De esta forma, una de las dos características principales del juego acaba convirtiéndose en simple anécdota. La otra gran baza del juego, y que sigue en pie, es el carisma de los personajes.

Éste sigue siendo el punto fuerte de los juegos de lucha en dos dimensiones que regularmente lanza Capcom. En este título, este factor es todavía mayor debido a la suma de los mutantes de Marvel y de los clásicos Ken, Ryu, Chun Li y compañía.

El resto es lo de siempre: diferentes escenarios para cada combate, unas cuantas opciones para no aburrir al personal, montones de movimientos a realizar (en este CD más que en anteriores ocasiones), una barra de energía que una vez repleta te permitirá atizar los combos más espectaculares y contundentes del combate, etc, etc, etc.

Los gráficos, incluso siendo en 2-D, son excelentes y están repletos de detalles. Lo mismo que sucede con los movimientos que son contundentes, rápidos y claros. Pero esto tampoco es nada nuevo viniendo de Capcom.

Un buen juego pero demasiado conocido. PSP

PlayStation Power

La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo. Muy bien acabado pero más de lo mismo.

A FAVOR	EN CONTRA
+ El carisma de los personajes	− La falta de luchas combinadas
+ Buenos gráficos en 2-D	− Demasiado visitado para sorprender al respetable
+ La infinidad y espectacularidad de muchos combos	
+ Alguna que otra aparición estelar	

Puntuación 78%

Análisis

Cuestión de carisma

Moto Racer 2


▲ En el modo Grand Prix llevarás a tu prototipo a velocidades vertiginosas.

Disponible: **Septiembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Dual Shock / Tarjeta de memoria**

El que se convirtió en el gran juego de motos para PlayStation vuelve con una segunda parte todavía mejor

Ni un año ha tenido que pasar para que apareciera la secuela de *Moto Racer*. Electronic Arts no nos ha hecho esperar demasiado, y después de la experiencia acumulada con *Road Rash 3D* lanza otro título que tiene en las motos a sus máximas protagonistas.

Seguro que recuerdas *Moto Racer*, aquel juego que te permitía auparte a horcajadas encima de un montón de motos de todo tipo y que transcurría a través de cuatro terrenos diferentes. Aquel juego que estaba cargado de grandes dosis de velocidad y detalles y que llevaba la simulación de motos al lugar más alto que jamás había ocupado un juego de estas características dentro del catálogo de PlayStation. Si bien es cierto que por aquel momento era lo mejor del género, la verdad es que a la escasez de terrenos se le sumaba una exasperante simpleza en lo que a decorados se refiere y estos dos puntos negros lo alejaban de convertirse en un auténtico clásico, por lo cual recibió, según nuestra humilde opinión, un 80%.

Parece que sus creadores tomaron buena nota de los fallos acaecidos en *MR* y han decidido solventarlos en esta, su segunda y mejorada, entrega.

Un excelente paso hacía adelante

La secuela que nos ocupa ha sufrido un cambio bastante radical con respecto a su antecesor. En primer lugar, se ha aumentado el número de circuitos. En total son 26 los circuitos que estarán a tu disposición. Éstos estarán divididos en cinco modalidades: Grand Prix, Britany, Amazonia, Sahara y Outdoor. Estos circuitos pueden aumentar gracias al editor de carreras que aparece en el menú de opciones y que te permitirá montarte tus propias pistas.

Para completar tanto recorrido se han incluido un total de 18 motos repartidas en dos grupos de nueve: las motos de gran cilindrada y las de motocross.

Si a esto le añades la opción de participar en cinco campeonatos diferentes, las perspectivas que ofrece, la posibilidad de usar el Dual Shock al cien por cien, el modo dos jugadores, los cambios meteorológicos que podrás realizar y las piruetas que hacen los motoristas en la modalidad Outdoor, obtienes un juego de proporciones inacababes.

A todo lo anteriormente dicho cabe añadir además grandes dosis de velocidad y de realismo. Imagínate qué pedazo de juego.

Sin lugar a dudas el mejor simulador de motos para la gris de Sony. Si hubieran trabajado un poco más el tema de los decorados sería casi imbatible. PSP

PlayStation Power

Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Mucha velocidad	− Pocos decorados
+ Muchos circuitos	− La vibración del Dual Shock sólo funciona usando el mando analógico
+ Opción dos jugadores	
+ Posibilidad de editar tus circuitos	
+ Mucho espectáculo	

Puntuación 90%



▲ Los decorados del Amazonas son bastante espectaculares. No te faltará leña para encender un buen fuego.



▲ Motocross de alta calidad y arena en gran cantidad.

Cuatro mejor que una

En *Moto Racer 2* podrás seguir la acción de cuatro maneras diferentes. Todas ellas son prácticas y se adaptan a todo tipo de jugadores. Pero la perspectiva subjetiva se convierte en la más espectacular, sobre todo cuando levantas la rueda.


► Perspectiva cercana para poder olfatear el humo del tubo de escape.



▲ Con esta perspectiva, la conducción es más sencilla y relativamente plácida. Sólo relativamente.

Análisis

La nueva estrella del espacio

Blasto



Disponible: **Sí**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Sony América**
Distribuidor: **Sony**

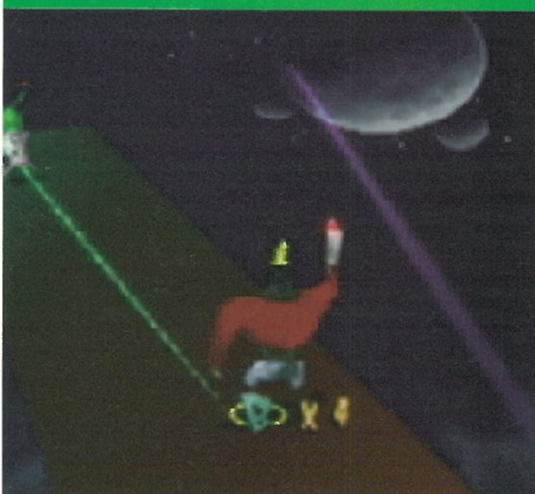
Compatible con: **Pad analógico**
Tarjeta de memoria

Una estética retro

● La estética del juego es de un marcado estilo retrógrado que, por momentos, te remite a los dibujos animados de los años setenta. La intro es un excelente ejemplo para comprobar que su diseño nada tiene que envidiar a los grandes de la Warner.



▲Como buen plataformas, en Blasto los ítems te resultarán de gran ayuda para superar los escollos enemigos.



▲Este bichejo verde está dispuesto a arreglarte los callos.



▲ Pulsa L1 y escoge la perspectiva idónea para acabar con los malvados extraterrestres.

¡Venganza!... ¡Venganza!... ¡Venganza!..

Traducido al castellano

Opciones y divertidísimos comentarios en nuestra querida lengua.



◄ La fortaleza de los malignos extraterrestres parece diseñada por el mismísimo Gaudí.



▲ Emociona cuando se tiene en cuenta un idioma que ha dado frutos como *El Quijote.*



▲ Las misiones serán debidamente explicadas en castellano.

¿Es un hortera? ¿Un discotequero despistado? ¿El cliente preferido de Llongueras? ¡No! Es Blasto, el héroe intergaláctico que va a salvar nuestro planeta de una invasión extraterrestre

De qué va el tema? Se trata, ni más ni menos, de un plataformas en tres dimensiones en el que deberás eliminar a montones y montones de marcianos, salvar a espectaculares muchachas, resolver cientos de *puzzles* y todo ello sin que se te mueva ni un solo pelo.

Bajo la personalidad del comandante Blasto te enviarán a una peligrosísima misión: tu querido planeta corre un terrible peligro; unos peculiares marcianos han decidido hacer migas la Tierra. Aunque todavía se encuentran a mucha distancia de aquí, las fuerzas vivas deciden que no hay nada mejor para eliminar a estos extraterrestres que combatir en su propio terreno (para evitar daños en nuestro ecosistema). Sólo tú, Blasto, estás lo suficientemente «chalado» como para aceptar esta misión. Que los dioses se apiaden de tu alma (y de tu peluquín).

Como puedes comprobar, el argumento no ganará ningún Óscar de la academia, pero, como suele suceder en casi todos los juegos de este tipo, por ahí no van los tiros.

¿Es *Blasto* un juego divertido? La verdad es que sí. Su mecánica y los constantes retos a los que verás sometida tu inteligencia te auguran muchas horas de sumisión al Pad. El hecho de que se trate de un plataformas no lineal aumenta las posibilidades del juego y hará que tu sentido de la orientación no pueda relajarse ni una centésima de segundo. Pero no te preocupes, podrás consultar un mapa de vez en cuanto. Además, este CD te permitirá hacer de las tuyas por un mapeado súper extenso.

¿Es *Blasto* un juego que saca mucho provecho de la potente consola gris? La verdad es que su realización técnica se puede calificar únicamente de «correcta». Es cierto que te permite un control relativamente fluido de tu personaje.

Y no es menos cierto que los efectos de luz juegan a la perfección su cometido. Los decorados, aunque bastante pobres, llegan a dar, por momentos, la sensación de espacio exterior que pretende el juego, pero en cuentagotas.

Y, entonces ¿qué le pasa a *Blasto*? Lo que le ocurre a este programa no es otra cosa que la falta de originalidad; la excesiva corrección de una propuesta fallida y la extremada sencillez que destilan, por momentos, los decorados. Es cierto que se han incluido voces que emiten comentarios divertidos e ingeniosos, y que, gracias a los extraterrestres y a las «tías buenas», goza de destellos de humor. Pero todos los esfuerzos son en vano ya que pierden capacidad de sorpresa a la segunda partida. PSP

PlayStation Power

***Blasto* es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, es divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Los personajes	➖ Poco original
➕ Los comentarios de Blasto	➖ En algunos momentos, puede parecer raquítico en gráficos
➕ Lo extenso de cada misión	➖ Para muchos puede ser un poco insulso
➕ La excelente utilización de los efectos de luz	

Puntuación 71%





◄◄ El punto de vista más lejano es el mejor para los pases tácticos.

◄ Pronto aprenderás a ignorar esos nombres tan tontos.





▲ El replay es uno de los mejores. Puedes controlar la distancia y el ángulo de cámara.

▲ ¡Eso es un gol! Las rayas están un poco gastadas pero ni lo notarás.

ISS Pro

PlayStation Power ¡Genial!

Disponible: **Sí**
Precio: **3.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

Como la mayor parte de los futbolistas veteranos, los juegos se rejuvenecen en un momento determinado de su carrera. El clásico ISS Pro se ha puesto chaqueta de platino

A lo mejor no te has dado cuenta, pero el Mundial de fútbol ya ha pasado. Quizá, a estas alturas, ya estés harto de tanto deporte rey. El panorama de los juegos de consola está estos días algo cargado de software relacionado con el mundo del balompié. Todos los juegos alegan estar patrocinados por quien sea. Ahí está *Copa del Mundo: Francia '98*, engalanada con el peludo Footix. *Mundial '98* está apadrinado por el equipo inglés. Y puede que pronto veamos al mismísimo Ricky Martin lanzar su propio título con los jugadores moviendo las caderas a ritmo de salsa.

Para no perder su oportunidad, Konami lanzó antes de que llegara la avalancha *ISS Pro* en su flamante formato Platinum. Cuando se hizo público este título por primera vez fue alabado por todos, incluso por los que tenían poco interés por el deporte del fútbol. La marca *ISS* era sinónimo de calidad y oponía sus rápidos y ágiles jugadores a la lentitud de movimientos y torpeza de otros programas.

En los juegos *ISS*, los jugadores chutan el balón con realismo, se mueven con la agilidad de los más grandes de este deporte, cabecean el balón como los mejores y rompen piernas con una dureza pasmosa.

La mejora más interesante del género ha sido la personalización del aspecto de los jugadores, tanto en sus peinados, como en su aspecto físico.



Veteranía

A estas alturas, el juego sigue codeándose sin complejos con la nueva oleada de títulos. De hecho, si no fuera por lo sospechoso de sus nombres y por la falta de buenos ángulos de cámara, sería prácticamente imposible adivinar su edad. Es cierto que los replays no son tan emocionantes como en *Actua Soccer 2* y que en *Copa del Mundo: Francia '98* los jugadores fuera del control del Pad tienen la Inteligencia Artificial más impresionante que hayas visto jamás. Pero *ISS Pro* no tiene que envidiarles nada, sigue siendo un juego excelente. Si lo compras no lo lamentarás. Aún hoy puede ser una buena aportación a tu colección de grandes títulos.

PlayStation Power

Puede que se te antoje más interesante uno de los títulos más recientes que hayan salido al mercado, pero ¿por qué no probar con este juego?

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Animación genial ⊕ Fácil de escoger ⊕ Futbolistas rápidos y furiosos ⊕ Buen aspecto de los sprites	⊖ Los nombres de los jugadores restan emoción ⊖ Un buen ángulo de cámara no hubiera estado mal

Puntuación 90%

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 5.100 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.995 ptas. Resto del mundo: 10.150 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

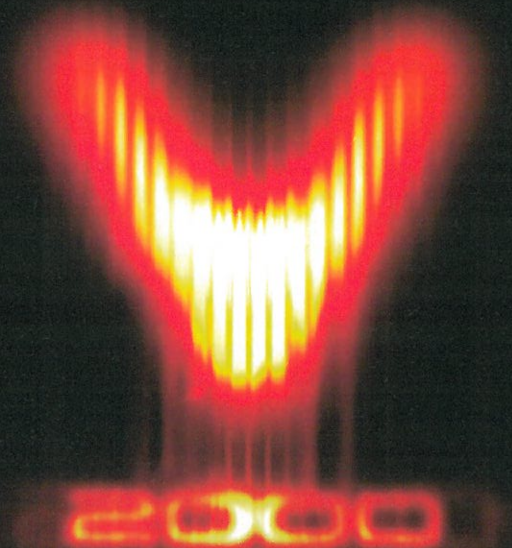
Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí



DAVID BRABEN

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

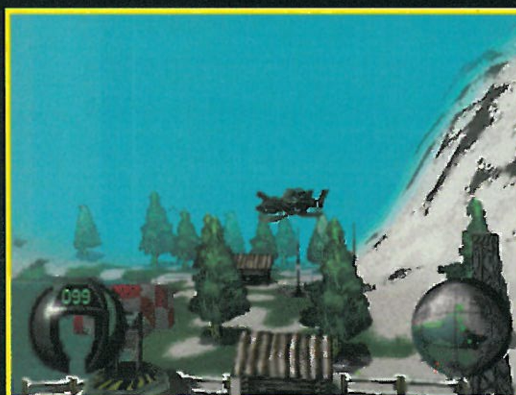
MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

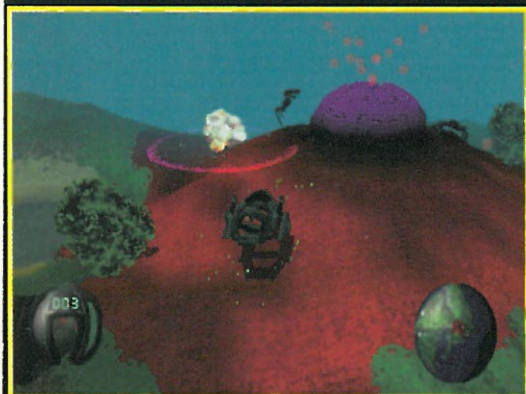


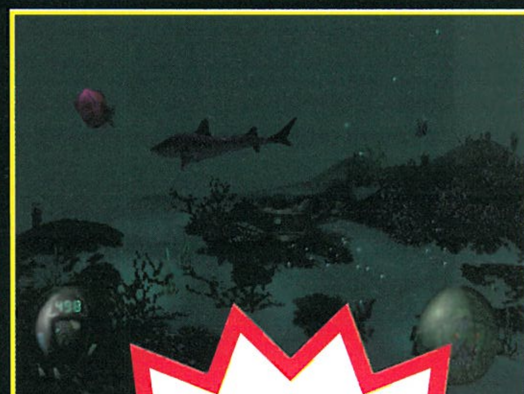
GROLIER INTERACTIVE

ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de **10 JUEGOS V2000** de Grolier Interactive





Consigue uno de estos 10 juegos y ayuda a detener ese horrible virus rojo que amenaza con extenderse por el mundo. Rescata ciudadanos, protege pueblos enteros, conviértete en un estratega con la ayuda de los radares y completa los objetivos propuestos en cada nivel. El *Virus* de los años 80 estalla de nuevo en los 90. ¡DETENLO!

Sorteo el 26 de noviembre de 1998





A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está, de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 2
Arcadia • 7.990 pesetas • Fútbol
¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Centro Mail • 7.990 ptas.• Fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS y Actua 2.*
Puntuación 50%

adidas Power Soccer Int '97
Sony • 7.990 ptas. • Fútbol
Idéntico a su predecesor (aparte de unos cuantos cambios superficiales de equipo por aquí y algunas novedades en la jugabilidad por allá). Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
Puntuación 40%

Agent Armstrong



Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 70%

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 50%

Alien Trilogy
New Software Center • 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens,* aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alone in the Dark
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 60%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII.*
Puntuación 91%

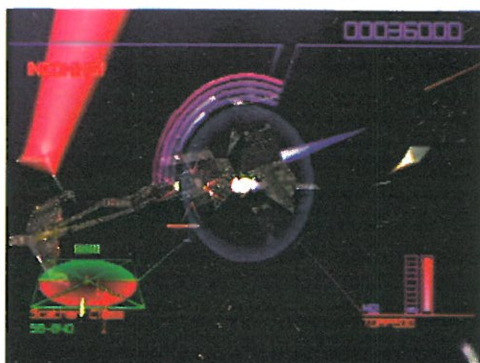
Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Auto Destruct
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavia! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.
Puntuación 50%

Ayrton Senna Kart Duel



Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo. Sencillo pero bueno.
Puntuación 70%



Blast Radius 67%

Sony • 7.990 ptas. • Shoot 'em up

La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».



Ballblazer Champions
Erbe • 6.990 ptas. • Deportes futuristas
Una de esas variaciones futuristas, mezcla de fútbol y hockey que, en lugar de presentar algo nuevo, no consigue ser tan interesante como los deportes auténticos. Un juego que no es lo que esperábamos.
Puntuación 60%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays,* pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2.*
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Blast Chamber
Centro Mail • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 60%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con

Bomberman World 75%

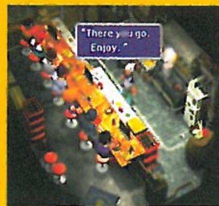
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas

Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.

dos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.



CARRERAS
1 Gran Turismo
2 Colin McRae
3 Tommi Makinen
4 Road Rash 3D
5 Need for Speed III

BEAT 'EM UP
1 Resident Evil 2
2 Dead or Alive
3 Cardinal Syn
4 Fighting Force
5 Star Wars Masters of Teräs Käsi

PLATAFORMAS
1 Klonoa
2 Pitfall 3D
3 Lucky Luke
4 Skull Monkeys
5 Crash Bandicoot 2

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Alundra
2 Final Fantasy VII
3 Heart of Darkness
4 Deathtrap Dungeon
5 Tomb Raider 2

ESTRATEGIA
1 C&C: Red Alert
2 Risk
3 Theme Hospital
4 Steel Reign
5 Warcraft II



DEPORTIVOS
1 Copa del Mundo '98
2 Total NBA '98
3 FIFA '98
4 Everybody's Golf
5 NBA Pro '98

ROMPECABEZAS
1 Super Pang Collection
2 Spice World
3 Bust A Move 3
4 Monopoly
5 Kurushi



SHOOT 'EM UP
1 Forsaken
2 Poy Poy
3 Time Crisis
4 Duke Nukem
5 Maximum Forces

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Gran Turismo
2 Copa del mundo '98
3 Alundra
4 Forsaken
5 Resident Evil 2

una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%

Broken Sword
Sony • 6.490 ptas. •
Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

Broken Sword 2



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Burning Road
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para darle un poco más de emoción. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
Puntuación 60%

Bust-A-Move 2
New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%



Castlevania
Konami • 9.490 ptas. • Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 80%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. •
Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

Chronicles of the Sword
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Aventuras
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media, espada en mano, y hablar como un libro de historia puede parecer apasionante. El inconveniente es que es algo monótono. Un poco más de acción haría el juego más ameno.
Puntuación 40%

City of the Lost Children
Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Clock Tower



New Software Center • 7.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Contra: Legacy of War



Konami • 9.490 ptas. •
Shoot 'em up
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 70%

Cool Boarders

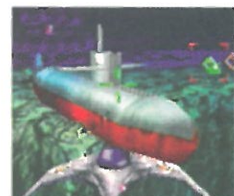


Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Cool Boarders 2
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
Puntuación 90%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Critical Depth



New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%



Breath Of Fire III 84%

Infogrames • 7.990 ptas.• Juego de rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.



Colin McRae Rally 90%

Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo *V-Rally*. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.



Copa del mundo: Francia '98 91%

EA • 7.990 ptas.• Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Jugabilidad genial, controles muy eficientes e inteligentes ángulos de cámara se unen para crear una experiencia futbolística de lo más fluida y envolvente. Buen trabajo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:	
0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



DeadBall Zone 60%

New Software Center • 7.990 ptas.• Deportes

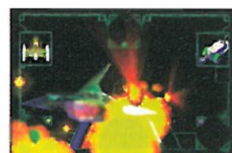
Es básicamente una actualización del clásico Amiga Brutal Deluxe. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.

Crusader: No Remorse
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Parecido a *Project Overkill*; también ofrece vistas isométricas para plasmar su acción ultraviolenta y futurista en la que los pequeños personajes se dedican a disparar a los demás.
Un poco repetitivo.
Puntuación 60%

C&C: Red Alert
Virgin • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 80%

D

Darklight Conflict



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Combates espaciales repletos de efectos de luz y gráficos impresionantes. Hay un montón de misiones, pero en lugar de la esperada acción tipo *Star Trek*, el juego deriva hacia un *shoot 'em up* en 3-D.
Puntuación 70%

Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Deathtrap Dungeon
Proein • 8.990 ptas.
• Plataformas
No hay duda de que *Deathtrap Dungeon* es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.
Puntuación 80%

Descent 2
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Doom
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas.
• Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

E

Epidemic
Centro Mail • 6.490 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 60%

ESPN Extreme Games
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación *Pepsi Max* que ofrece un despilfarro de paisajes en 3-D pasables como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike* que no tienen mucho sentido.
Puntuación 40%

Excalibur 2555AD



Iguana Games • 7.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 50%

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 80%

Explosive Racing
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte.
Puntuación 60%



F

Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Felony 11-79



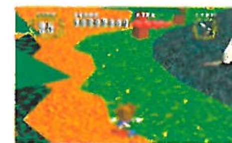
New Software Center • 7.990 ptas.
• Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

FIFA '98 Rumbo al mundial
Electronic Arts • 7.990 pesetas
Fútbol
Como cada año ha llegado a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. El mayor espectáculo del mundo entra en escena meses antes del gran acontecimiento deportivo del año.
Puntuación 91%

Final Fantasy VII
Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Firo and Klawd
Erbe • 8.990 ptas. •
Aventuras/*shoot 'em up*
Cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate la ciudad cruzando todo tipo de entradas para descubrir qué nivel, qué historieta y qué escena vas a ver no muy divertida.
Puntuación 40%

Floating Runner



Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Los niveles son muy amplios y todo se mueve con mucha suavidad.
Sin embargo, la textura de los polígonos deja mucho que desear y el punto de vista puede conseguir que te llegues a desesperar.
Puntuación 40%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Fantástico simulador de F1. Todas las carreras listas para correrlas con los conductores y los equipos del '95. Compra obligada para los aficionados a la categoría reina y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. •
• Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 90%



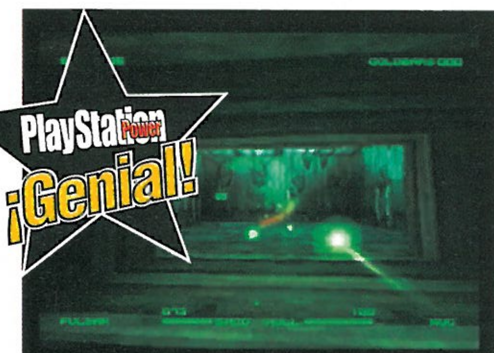
G

Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas.
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%



Forsaken 92%

New Software Center • 7.990 ptas. • Shoot 'em up

Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de *shoot 'em up*. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de *puzzle*.



Gran Turismo 98%

Sony • 7.990 ptas. • Carreras

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.



Dead Or Alive 86%

Sony • 7.990 ptas.• Beat 'em up

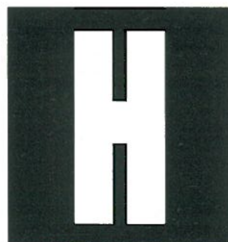
El mejor juego de lucha «no-*Tekken*» hasta la fecha. Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido e implacable y unos combos multi-golpe espectaculares hacen de este juego una compra obligada para cualquier experto «*beat 'em* upero».

Grand Theft Auto

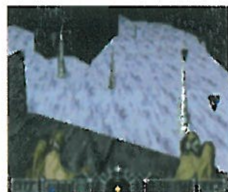


Proein • 9.490 ptas. • Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police.*
Puntuación 90%



Hexen



New Software Center • 7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

Hardcore 4X4
Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Bastante competente pero, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, adormecen.
Puntuación 70%

Hard Boiled
Proein • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 60%

I

Independence Day
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 60%

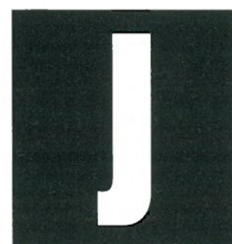
Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. • Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Deluxe
Konami • 8.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 80%

ISS Pro



Konami • 3.900 ptas. • Fútbol
El mejor juego de fútbol que jamás ha existido hasta ahora. Gráficos soberbios, controles sensibles y un árbitro firme pero justo hacen de este juego un ganador absoluto (nunca mejor dicho).
Puntuación 90%



Jet Rider
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd



Iguana Games • 9.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%

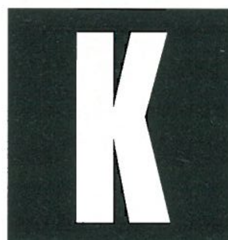
Jumping Flash 2
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 80%



Everybody's Golf 84%

Sony • 6.990 ptas.• Simulador de golf

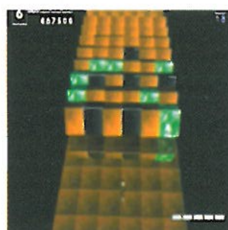
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.



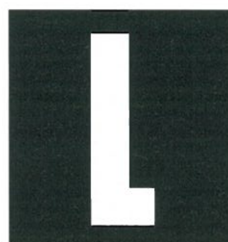
Klonoa
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

Kurushi



Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%



Legacy of Kain
Erbe • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 70%

Loaded



Sony • 3.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Te paseas por niveles estilo laberinto dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto esa sonrisita de tu cara.
Puntuación 50%

Lomax
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
¡Vuelven los *Lemmings*! Un poco más del construir y cavar al estilo *Lemming* lo hubiera salvado de quedarse en el juego de plataformas 2-D anticuado que es. Realmente, una oportunidad desaprovechada.
Puntuación 50%

Lost Vikings 2
Iguana Games •3.900 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 80%



Resident Evil 2 97%

Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras

La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es *Resident Evil 2*. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.

Lucky Luke
Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Maximum Force



New Software Center • 6.990 ptas. Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 8.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Men in Black
Arcadia • 7.990 ptas. • Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo muy vistoso.
Puntuación 82%

MicroMachines V3
Centro Mail • 4.490 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta.



Heart of Darkness 87%

Infogrames • 7.990 ptas. • Plataformas en 2-D

Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:	
0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Mr Domino 85%

Virgin • 8.990 ptas. • Puzzle

Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.

Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer
Iguana Games •• 7.900 ptas. •
Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 80%

Motor Mash
Infogrames Ibérica • 6.990 ptas. •
Conducción
Está bien, pero sin abusar. Ofrece algunas razones por las que puedes preferirlo al gran número uno: *Micro Machines*. Un modo jugador bastante bueno, aunque no espectacular. Aprobado.
Puntuación 50%

Motorhead
Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%





Cardinal Syn 93%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en si es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo *beat 'em up* a batir. *Soul Blade* y *Tekken 2* ya tienen un firme competidor: su nombre, *Cardinal Syn.*



Namco Museum Vol 1
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 2
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 3
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 40%

Nascar Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
Las carreras son lentas, pesadas y discurren por un circuito semicircular aburrido. Si estuviéramos de mal humor, diríamos que tiene la apariencia de un Fort Cortina y un manejo similar al de un tanque.
Puntuación 30%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Live 98
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Baloncesto
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
Puntuación 70%

NBA Fastbreak '98



New Software Center • 6.990 ptas. •
Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '98
Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto
Crea jugadores, fichalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.
Puntuación 83%

Need for Speed III
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

Newman Haas Racing
Psygnosis/Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 50%

Nightmare Creatures
Sony •7.990 ptas. •
Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center •
8.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Olympic Soccer
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Fútbol
Simulador de fútbol competente, pero sin demasiada gracia. Es fácil ponerse a jugar con él, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
Puntuación 60%

One



Proein • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%



Supercross '98 Jeremy McGrath 69%

New Software Center • 7.990 ptas. • Motos

Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.

Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



Pandemonium



Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pandemonium 2



Road Rash 3D 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas.
Carreras de motos

Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.



Tombi

81%

Sony • 6.990 ptas. • Plataformas

Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas. Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.

Proein • 9.490 ptas. • Plataforma
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 50%

Panzer General
Iguana Games • 9.900 ptas. •
Juego de guerra
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no sentirás el más mínimo interés.
Puntuación 50%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. •
Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Philosoma
Iguana Games • 6.900 ptas. •
Shoot 'em up
Un *blaster* 2-D disfrazado de 3-D. Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos, intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
Puntuación 20%

Pitball
Centro Mail • 5.990 ptas. •
Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 50%

PO'ed
Iguana Games • 4.900 ptas. •
Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 40%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola)
Shoot 'em up
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos Point Blank. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Porsche Challenge



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas.
Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación56%

Project Overkill



Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psychic Force



New Software Center •
8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 70%

Psychic Detective
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Aventuras
Una película interactiva.
Sí, catorce finales diferentes para que puedas escoger el que prefieras, pero una vez hayas visto unos pocos, los demás te parecerán más de lo mismo.
Puntuación 40%



Rage Racer
Sony • 6.490 ptas.
• Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Ray Storm
Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 70%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Rebel Assault 2
Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 40%

Resident Evil DC
Virgin • 6.990 ptas. • Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!*
Imprescindible.
Puntuación 90%

Revolution X
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Shoot 'em up
¿Aerosmith? Una versión perfecta (y, por lo tanto, muy pobre) de *un shoot 'em up* que sigue las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro. ¡¿Por qué?!
Puntuación 20%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Road Rash



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 40%

Robopit
Iguana Games • 4.900 ptas. •
Beat 'em up
Unos robots muy cucos armados hasta los dientes se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados. No recomendado para los seguidores de los campeonatos mundiales de ajedrez, por ejemplo.
Puntuación 30%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%



Sampras Extreme Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 80%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Shellshock
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Combate de tanques en 3-D
Una batalla que transcurre en un terreno 3-D decepcionante, plano y monótono. Vas dentro de un tanque mientras disfrutas de una buena banda sonora, pero de una jugabilidad pobre a lo *Battlezone* de los 90.
Puntuación 30%



V-Ball

70%

Arcadia • 7.990 ptas.• Simulador deportivo

Este acercamiento medio futurista al soleado arte del volley te sorprenderá con unos guiños que te harán sonreír. Los toques de estilo se concentran básicamente en el modo multi-jugador, algunos movimientos especiales bastante hábiles, una animación simpática y las perversas travesuras de la bola.

SimCity 2000
Erbe • 9.990 ptas. •
Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 70%

Skull Monkeys
Electronic Arts • 7.990 ptas.
Plataformas
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.
Puntuación 77%

Slam 'N' Jam
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Baloncesto
La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles.
Ni siquiera los grandes nombres como Magic, Kareem y Abdul Jabbar consiguen mejorar este simulador de baloncesto.
Puntuación 30%

Smash Court Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 94%

Soccer '97
Centro Mail • 6.490 ptas. •
Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 50%

Soul Blade
Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales.
Puntuación 90%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Space Hulk
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 60%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. Sin embargo, *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Spider



Vigilante 8

85%

Proein • 8.990 ptas. • Shoot 'em up

Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Perfecto!



Theme Hospital 83%

Electronic Arts • 7.990 ptas. Simulación de gestión

Olvídate de *Theme Park*. *Theme Hospital* es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.

Iguana Games • 8.900 ptas. • Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 60%

Spot Goes to Hollywood
Iguana Games • 3.990 ptas. • Plataformas en 3-D
No consigue llegar a ser un buen juego 3-D, y además puedes desesperar mientras intentas controlar las distancias en las plataformas e intentas eliminar a unos malos con gran capacidad de supervivencia.
Puntuación 20%

Starblade Alpha
Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shooter* en 3-D
Bien para los arcades, pero no para la PlayStation. Intenta obtener en tu punto de mira alguna nave espacial futurista en 3-D, dibujada en unos fondos granulados tipo «saca el CD inmediatamente».
Puntuación 20%

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas • *Beat 'em up* en 3-D
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Striker '96
Iguana Games • 3.900 ptas. • Fútbol
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión problemática que no puedes alterar. Por mucho que te guste el deporte rey, no lamentarás demasiado oír el silbato final del partido.
Puntuación 30%

Suikoden

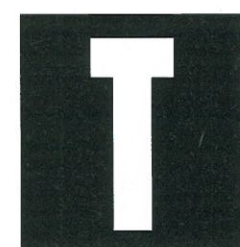


Konami • 9.490 ptas. • Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 70%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. • Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Super Puzzle Fighter
Virgin • 5.990 ptas. • Rompecabezas
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. La acción de la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
Puntuación 92%

Swagman
Iguana Games • 9.990 ptas. • Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 70%

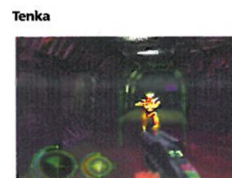


Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony •3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 80%

The Crow: City of Angels
New Software Center • 8.990 ptas. Lucha en 3-D
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos, intentando que alguno de sus golpes coincida con la barbilla de su adversario.
Puntuación 10%

Theme Park
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 60%

The Lost World



Iguana Games • 7.900 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas. *Shoot 'em up*
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 50%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

TOCA Touring car
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

Tobal No. 1
Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

Tokyo Highway Battle



Iguana Games • 8.900 ptas. • Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 80%

Tomb Raider
Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2
Proein • 8.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

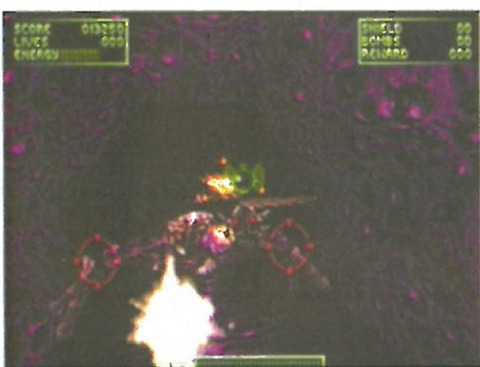
Total NBA '97
Sony • 6.490 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los reto-



Brahma Force 85%

Virgin • 8.990 ptas. • Shoot 'em up

Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.



Viper 85%

Infogrames • 7.990 ptas. • Shoot 'em up

Viper es, si miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.







Warhammer: II 78%

EA • 7.990 ptas.• Estrategia

Nombre completo *Warhammer: Dark Omen*. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. En resumen, un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la repetición y en la dificultad de sus niveles.



Treasures of the Deep 93%

Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina

Es una auténtica joya. Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.

ques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador Al resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%

Track & Field



Iguana Games • 5.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Twisted Metal World Tour
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 80%

U

V

V-Rally
Centro Mail • 7.490 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally,* pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 90%

Vandal Hearts



Konami • 9.490 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 80%

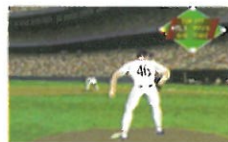
Versus
Proein • 8.990 ptas • *beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing
Iguana Games • 9.900 ptas. • Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 80%

Viewpoint
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 60%

Virtual Pool
Virgin • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 80%

VR Baseball ' 97



Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

W

War Gods
New Software Center • 7.990 ptas. *Beat 'em up*
¡Grrr! Mírame. Tiembla ante el poderío de mi cornamenta y mi correa. ¡Grrr! Qué tontería. Los personajes no tienen muy buena pinta, los movimientos son terribles y la verdad es que, en general, da mucha risa.
Puntuación 40%

Warhammer
Iguana Games • 9.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Wayne Gretzky '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Vs The World
Centro Mail • 8.490 ptas. • *Beat 'em up*
El juego de lucha más serio del momento. Un buen puñado de luchadores de pelo oxigenado que no para de hacer aspavientos sobre un ring en 3-D, y que son capaces de ofrecer algunos movimientos de lucha especiales (aunque cómicos).
Puntuación 70%

Wing Commander III
Centro Mail • 8.990 ptas. • Aventura/tiros
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
Puntuación 30%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

World Cup Golf
Iguana Games • 7.900 ptas. • Golf
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival más vendido, *PGA Tour 97*. Y, para ser lo mismo tiene una concepción muy plana y una falta de vistas que frustran el realismo que pretende.
Puntuación 40%

World League Soccer



Proein • 8.990 ptas. Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

WWF In your House



Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 40%

WWF Wrestlemania
Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 50%



Total Drivin' 90%

Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Carreras

Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.

X

Xenocracy



Ubi Soft • 7.995 ptas. • Sim. espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

X-COM: Terror from the Deep

Centro Mail • 6.990 ptas. • Estrategia
Es la continuación de *Enemy Unknown*, pero no le aporta demasiado. Desde luego hay cosas nuevas y los gráficos están algo mejorados, pero esto no va a atraer nuevos jugadores porque es más de lo mismo.
Puntuación 60%

Z

Z
Sony • 6.490 ptas. Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%

WarCraft II 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a *C&C*, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».

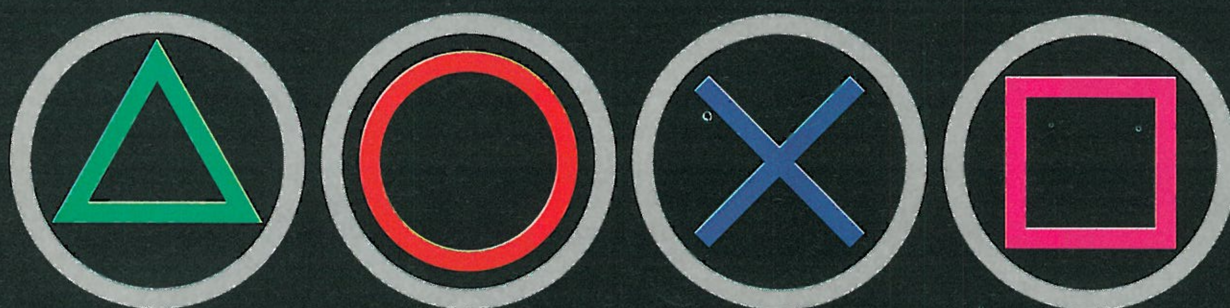


Wreckin' Crew 70%

Proein • 8.990 ptas. • Carreras

No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. *Wreckin' Crew* presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.


PlayStation Magazine
SONY
PlayStation
En el CD





7.490

GameSHOP

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 18
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
PROXIMA APERTURA

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

De regalo al comprar Alundra



No dejes que te lo cuenten



